

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA *TYPING TEST QUEEN*
PADA PEMBELAJARAN MENGOPERASIKAN APLIKASI
PERANGKAT LUNAK KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN
SMK NEGERI 1 TEMPEL**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna Memeroleh
Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh :
FERA ARISTA WARDANI
09402241011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
JURUSAN PENDIDIKAN ADMINISTRASI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA *TYPING TEST QUEEN*
PADA PEMBELAJARAN MENGOPERASIKAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK
KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN
SMK NEGERI 1 TEMPEL**

SKRIPSI

Oleh:

FERA ARISTA WARDANI

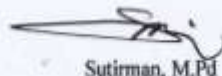
NIM 09402241011

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 15 Maret 2013
untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Yogyakarta, 15 Maret 2013

Pembimbing



Sutirman, M.Pd

NIP 19720103 200501 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Efektivitas Pemanfaatan Media *Typing Test Queen* Pada Pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Tempel" yang ditulis dan disusun oleh Fera Arista Wardani dengan NIM 09402241011 ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 1 April 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Joko Kumoro, M.Si	Ketua Penguji		12-04-2013
2. Suranto, M.Pd., M.Si	Penguji Utama		15-04-2013
3. Sutirman, M.Pd	Sekretaris Penguji		15-04-2013

Yogyakarta, April 2013

Fakultas Ekonomi

Dekan,



Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP 19550328 198303 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 27 Maret 2013



Fera Arista Wardani

NIM 09402241011

MOTTO

“Jadilah sabar dan shalat sebagai penolongmu dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat kecuali bagi orang-orang yang khusyuk”

(QS. Al-Baqarah, ayat 45)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari satu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. Hanya kepada

Tuhanmulah kamu berharap”

(QS. Al-Insyirah: 6-8)

“Tantangan adalah awal untuk meraih keberhasilan”

(Penulis, 2013)

“Di dalam kesulitan, selalu ada kemudahan, dan disitu pula Tuhan selalu memberikan jalan.

Membentengi diri dengan sikap pantang menyerah, sabar, fokus, dan yakin AKU BISA

memudahkan jalan untuk meraih masa depan”

(Penulis, 2013)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati dan penuh rasa syukur, skripsi ini kupersembahkan untuk:

- *Bunda tercinta, terima kasih atas seluruh doa, keikhlasan, kerja keras, pengorbanan, dan kasih sayang yang tulus.*
- *Ayah yang selalu mendoakanku dan mendukungku dari jauh.*
- *Adikku Lalita Sari dan Muhammad Rizal yang telah memberikan nuansa keceriaan di setiap harinya.*

Karya ini juga kubingkiskan untuk:

- *Aditya Hermawan, yang telah memberikan motivasi dan kegembiraan dalam menyelesaikan skripsi ini.*
- *Sahabat-sahabat terbaikku (Krisma, Seva, Mbak Sari) dan teman-teman Pendidikan ADP 2009 yang telah menjadi keluarga selama menempuh studi di UNY.*
- *Sahabat BEM FIS UNY 2012 (Jumai, Devi, Dek Ega) dan teman-teman BEM lainnya, atas doa dan dukungannya.*
- *Almamater UNY tercinta.*

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA *TYPING TEST QUEEN*
PADA PEMBELAJARAN MENGOPERASIKAN APLIKASI
PERANGKAT LUNAK
KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN
SMK NEGERI 1 TEMPEL**

**Oleh:
Fera Arista Wardani
NIM 09402241011**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) ada tidaknya perbedaan yang signifikan dalam kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari sebelum dan sesudah diberikan media *Typing Test Queen* pada pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak; (2) efektivitas pemanfaatan media *Typing Test Queen* dalam meningkatkan kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari pada pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Metode yang digunakan adalah *pre-experimental* dengan desain *pre-test and post-test one group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Tempel yang berjumlah 224 peserta didik. Jumlah sampel sebanyak 64 peserta didik diambil dengan menggunakan teknik *purposive sample* dan diperoleh kelas X Administrasi Perkantoran sebagai kelompok eksperimen. Validitas yang digunakan adalah validitas isi dan teknik analisis data menggunakan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil *post-test* kecepatan diperoleh nilai t-hitung pada kelompok eksperimen sebesar 14,231 dengan t-tabel sebesar 1,669. Sedangkan *post-test* keakuratan diperoleh t-hitung 29,238 pada kelompok eksperimen dengan t-tabel 1,669. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada nilai t-tabel ($14,231 > 1,669$) dan ($29,238 > 1,669$) artinya terdapat perbedaan yang signifikan dalam kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak sebelum dan sesudah diberikan media *Typing Test Queen*. (2) Dari hasil *mean post-test*, kelompok eksperimen memperoleh nilai kecepatan 133,79 cpm dengan keakuratan 96,59% Hal tersebut sesuai dengan kriteria keefektifan kecepatan dan keakuratan yaitu 132-177 cpm dan keakuratan 94%-97%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *Typing Test Queen* efektif dalam meningkatkan kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak.

Kata kunci: Efektivitas, Media *Typing Test Queen*, Kecepatan, Keakuratan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Efektivitas Pemanfaatan Media *Typing Test Queen* Pada Pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Tempel”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat tersusun dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmad Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah berkenan memberikan izin penelitian tugas akhir skripsi ini.
3. Bapak Joko Kumoro, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Administrasi, atas kesempatan yang diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Sutirman, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

5. Ibu Nuning Sulastri, S.Pd selaku kepala SMK N 1 Tempel yang telah menerima serta memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
6. Bapak Badrus Suryadi, S.Pd selaku Ketua Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran serta Guru Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak yang telah meluangkan waktu untuk memberikan ijin dan kerjasama dalam melaksanakan penelitian.
7. Peserta didik kelas X Administrasi Perkantoran, atas kerjasama dalam penelitian skripsi ini.
8. Teman-teman P.ADP angkatan 2009 yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi.
9. Semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan, dukungan, dan bimbingan, semoga Allah SWT memberikan limpahan rahmat yang sebaik-baiknya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 12 Desember 2012

Penulis,



Fera Arista Wardani

NIM 09402241011

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Perumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Deskripsi Teori.....	14
1. Belajar.....	14
2. Mengajar.....	18
3. Media Pembelajaran.....	22
4. Sistem Mengetik 10 Jari.....	35
5. Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak.....	41
6. Media <i>Typing Test Queen</i>	43
B. Penelitian yang Relevan.....	44
C. Kerangka Pikir.....	45
D. Hipotesis Penelitian.....	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Desain Penelitian.....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
C. Variabel Penelitian.....	50
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	51

E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	52
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	53
G. Uji Instrumen.....	56
H. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian.....	59
1. Deskripsi Tempat Penelitian.....	59
a. Visi dan Misi.....	60
b. Kondisi Fisik SMK Negeri 1 Tempel.....	61
2. Deskripsi Media <i>Typing Test Queen</i>	64
3. Pelaksanaan Penelitian.....	66
4. Data Penelitian.....	67
a. Data Kemampuan Awal (<i>Pre-test</i>).....	67
1) <i>Pre-test</i> Kecepatan Kelompok Eksperimen.....	67
2) <i>Pre-test</i> Keakuratan Kelompok Eksperimen.....	69
b. Eksperimen (<i>Treatment</i>).....	70
c. Data Kemampuan Akhir (<i>Post-test</i>).....	72
1) <i>Post-test</i> Kecepatan Kelompok Eksperimen.....	72
2) <i>Post-test</i> Keakuratan Kelompok Eksperimen.....	74
B. Uji Prasyarat Analisis.....	76
1. Uji Normalitas.....	76
2. Uji Validitas.....	77
3. Uji Hipotesis.....	78
a. Pengujian Hipotesis I.....	78
b. Pengujian Hipotesis II.....	79
C. Pembahasan.....	81
BAB V PENUTUP.....	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Format Desain Penelitian.....	49
2. Jumlah peserta didik kelas X Di SMK N 1 Tempel Tahun Ajaran 2012/2013.....	52
3. Kisi-kisi instrumen praktik mengetik 10 jari dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak.....	54
4. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	66
5. Data <i>Pre-test</i> Kecepatan.....	67
6. Pengelompokkan Nilai <i>Pre-test</i> Berdasarkan Kriteria Kecepatan Kelompok Eksperimen.....	68
7. Data <i>Pre-test</i> Keakuratan.....	69
8. Pengelompokkan Nilai <i>Pre-test</i> Berdasarkan Kriteria Keakuratan Kelompok Eksperimen.....	69
9. Data <i>Post-test</i> Kecepatan.....	73
10. Pengelompokkan Nilai <i>Post-test</i> Berdasarkan Kriteria Kecepatan Kelompok Eksperimen.....	73
11. Data <i>Post-test</i> Keakuratan.....	74
12. Pengelompokkan Nilai <i>Post-test</i> Berdasarkan Kriteria Keakuratan Kelompok Eksperimen.....	75
13. Uji Normalitas.....	77
14. Uji-t Kecepatan dan Keakuratan Kelompok Eksperimen.....	78
15. Peningkatan Skor Kecepatan.....	79
16. Peningkatan Skor Keakuratan.....	79
17. Kriteria Keefektifan Kecepatan dan Keakuratan.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Komponen Sistem Proses Pembelajaran.....	19
2. Diagram Kerangka Pikir.....	47
3. Histogram Nilai <i>Pre-test</i> Kecepatan Kelompok Eksperimen.....	68
4. Histogram Nilai <i>Pre-test</i> Keakuratan Kelompok Eksperimen.....	70
5. Histogram Nilai <i>Post-test</i> Kecepatan Kelompok Eksperimen.....	74
6. Histogram Nilai <i>Post-test</i> Keakuratan Kelompok Eksperimen.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	91
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	94
3. Naskah Mengetik 10 Jari.....	105
4. Daftar Nilai Ulangan Harian X AP 1.....	117
5. Daftar Nilai Ulangan Harian X AP 1.....	118
6. Daftar Nilai <i>Pre-test</i> Mengetik 10 Jari X AP 1.....	119
7. Daftar Nilai <i>Pre-test</i> Mengetik 10 Jari X AP 2.....	120
8. Daftar Nilai <i>Post-test</i> Mengetik 10 Jari X AP 1.....	121
9. Daftar Nilai <i>Post-test</i> Mengetik 10 Jari X AP 2.....	122
10. Daftar Nilai <i>Treatment</i>	123
11. Tampilan Media <i>Typing Test Queen</i>	125
12. Uji Analisis Prasyarat.....	128
13. Dokumentasi Penelitian.....	135
14. Daftar Hadir Kelompok Eksperimen.....	139
15. Surat Ijin Penelitian.....	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini bangsa Indonesia meningkatkan komitmen menjadikan pendidikan sebagai sarana utama untuk mewujudkan bangsa Indonesia yang mandiri dan berdaya saing tinggi. Komitmen ini ditunjukkan melalui kebijakan pemerintah untuk merealisasikan amanat Undang-Undang Negara Republik Indonesia 1945 yang telah diamandemen. Sesuai dengan bunyi Pasal 31 ayat 1-4, yang menjelaskan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan serta pemerintah berupaya penuh dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, pemerintah berusaha untuk memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan warga negara.

Pendidikan merupakan tumpuan harapan bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam pandangan luas, pendidikan menjadi salah satu tolok ukur kemajuan suatu bangsa. Dengan demikian, adanya suatu pola yang dinamis dan syarat perkembangan menjadi bagian yang sangat penting untuk menunjang kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan sumber daya manusia.

Semakin maju kualitas pendidikan suatu negara, maka semakin tinggi kualitas suatu bangsa.

Pada era reformasi ini, telah lahir undang-undang terkait dengan pendidikan, diantaranya UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang merupakan revisi dari UU No. 2 tahun 1989. Dengan tersedianya Undang-Undang terkait pendidikan, diharapkan menjadi payung hukum dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan, sekaligus membuka akses seluas-luasnya kepada masyarakat untuk mendapatkan pelayanan pendidikan dan meningkatkan kesejahteraan serta kualitas pendidik.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah ialah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Menurut Moh. Uzer Usman (1990: 1) proses belajar mengajar adalah “suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Dalam proses belajar mengajar

sebagian besar hasil belajar peserta didik ditentukan oleh peranan guru. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar peserta didik berada pada tingkat yang optimal (Moh. Uzer Usman, 1990: 7). Jadi keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran yang baik tentunya akan berpengaruh pada pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Sasaran utama dari proses pembelajaran terletak pada proses belajar peserta didik. Mengingat pembelajaran adalah suatu usaha untuk menciptakan kondisi yang kondusif bagi peserta didik. Untuk itu segala hal yang berkaitan dengan pembelajaran harus ditangani dengan baik sehingga menghasilkan output yang berkualitas. Dalam hal ini berbagai komponen pendidikan yang ada di sekolah harus berjalan secara beriringan. Bagian yang menjadi komponen pendidikan meliputi: pendidik, peserta didik, lingkungan pendidikan, alat/media pendidikan, metode pendidikan, dan isi pendidikan semuanya harus diarahkan kepada satu visi yaitu tujuan pendidikan.

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi antarkomponen. Misalnya komponen peserta didik berinteraksi dengan komponen guru, media, peralatan dan lingkungan kelas yang terarah pada pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen guru berinteraksi dengan komponen peserta didik, metode, media, peralatan, dan unsur tenaga kependidikan lainnya yang terarah dan berupaya mencapai tujuan pengajaran. Semua komponen sistem

saling berhubungan dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya proses pembelajaran dapat terselenggara secara lancar, efektif, dan efisien berkat adanya interaksi yang positif, konstruktif, dan produktif antara pelbagai komponen yang terkandung di dalam sistem pembelajaran tersebut.

Kualitas output atau keluaran pendidikan ditentukan oleh kualitas pembelajaran. Namun realitas empirik memperlihatkan bahwa selama ini di tingkat persekolahan yang terjadi dalam suatu proses pembelajaran guru kurang optimal dalam memanfaatkan maupun memberdayakan sumber pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru, *text book*, dan metode yang monoton. Menjadi suatu hal yang wajar dan tidak dapat dipersalahkan apabila banyak peserta didik yang menganggap proses pembelajaran sebagai suatu yang membosankan, monoton, kurang menyenangkan, terlalu banyak hafalan, kurang variatif, dan pelbagai keluhan lainnya.

Penggunaan media atau sumber menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan kegiatan belajar yang optimal. Kegiatan belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas. Dalam era perkembangan teknologi yang begitu pesat, peran guru tidak hanya cukup dengan kemampuan membelajarkan peserta didik, tetapi juga harus mampu

mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik.

Dampak perkembangan ilmu dan teknologi terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran seperti buku teks, modul, film, *slide*, *video*, *web*, dan lain sebagainya. Guru yang profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya. Tanpa adanya media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses interaksi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Hal ini dikarenakan posisi media pembelajaran menempati bagian yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan yang bertujuan meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya, agar dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan keahlian dan ketrampilan maka harus memiliki stamina yang tinggi, menguasai bidang keahlian, dan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi, dan mampu berkomunikasi sesuai tuntutan pekerjaan serta memiliki kemampuan mengembangkan diri. Salah satu Kompetensi Keahlian yang dimiliki adalah Administrasi Perkantoran (AP). Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran memiliki Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak. Standar Kompetensi ini bertujuan untuk mewujudkan peserta didik terampil dalam

bidang teknologi dan informasi. Pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak memuat kompetensi dasar yakni mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah dokumen/naskah. Pada kompetensi dasar ini disebutkan bahwa salah satu indikatornya adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai aturan dan ketentuan dalam penguasaan *keyboard* komputer.

Dalam arti luas, peserta didik dituntut untuk mampu menguasai keterampilan mengetik 10 jari. Keterampilan mengetik 10 jari merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Keterampilan mengetik 10 jari menjadi keterampilan unggulan bagi peserta didik dalam memenuhi tuntutan dunia kerja saat ini karena keterampilan mengetik ini hampir diaplikasikan dalam semua aspek kegiatan di kantor.

G.R. Terry dalam The Liang Gie (2009: 15) mengemukakan dalam penelitiannya terhadap perusahaan-perusahaan di Amerika Serikat, menunjukkan bahwa waktu kerja dalam perusahaan tersebut dipergunakan untuk 7 macam kegiatan yang pokok dengan perbandingan jatahnya dalam persentase sebagai berikut:

1. *Typing*/Mengetik 24,6%
2. *Calculating*/Menghitung 19,5%
3. *Checking*/Memeriksa 12,3%
4. *Filing*/Menyimpan warkat 10,2%
5. *Telephoning*/Menelepon 8,8%

6. *Duplicating*/Menggandakan 6,4%
7. *Mailing*/Mengirim surat 5,5%
8. *Other*/Lain-lain 12,7%

Dari hasil penelitian tersebut, jelas bahwa mengetik memegang persentase yang paling besar yaitu 24,6%. Hal ini menunjukkan bahwa dalam setiap kegiatan yang dilakukan di kantor, selalu berhubungan dengan kegiatan mengetik. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu adanya salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengetik 10 jari dalam pembelajaran di sekolah.

Masalah yang sering dihadapi guru selama ini adalah peserta didik yang kurang disiplin dalam pembelajaran menggunakan 10 jari dan media yang monoton untuk pembelajaran mengetik 10 jari. Sehingga hanya sebagian peserta didik saja yang mampu untuk menerapkan dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Padahal ketrampilan mengetik 10 jari ini merupakan ketrampilan dasar bagi peserta didik Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran dalam mengikuti kompetensi-kompetensi selanjutnya. Apabila peserta didik telah terampil mengetik 10 jari, secara otomatis peserta didik mudah dalam menyelesaikan tugas-tugas di setiap kompetensi yang diberikan.

Proses belajar mengajar perlu memberikan pengalaman belajar yang beragam agar kegiatan belajar tetap menyenangkan dan menantang. Ketrampilan mengetik 10 jari dapat diselenggarakan melalui latihan-latihan secara intensif pada media yang menarik dan menantang. Latihan-latihan

harus dikelola guru dengan bantuan media sedemikian rupa sehingga peserta didik tidak mengalami kebosanan.

Berdasarkan hasil pra survey yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Tempel Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran pada Pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak, diperoleh informasi bahwa kemampuan peserta didik dalam menguasai *keyboard* dengan metode mengetik 10 jari masih tergolong rendah. Dapat dibuktikan dalam nilai praktik Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak bahwa kecepatan mengetik belum mencapai kriteria standar kerja yaitu 132-167 *character per menit* (cpm). Nilai-nilai peserta didik rata-rata hanya mencapai kurang dari 100 cpm dengan keakuratan yang tidak dapat diukur secara langsung.

Selain itu, metode pembelajaran yang diberikan guru hanya menggunakan buku teks dalam melatih kecepatan. Metode ini yang membuat peserta didik merasa jenuh. Dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung, dimana beberapa peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru, menampakkan wajah yang murung ketika pembelajaran berlangsung dan kurang merespon terhadap perintah yang diberikan oleh guru.

Pengawasan yang kurang diperhatikan oleh guru mengakibatkan peserta didik kurang disiplin dalam mengetik 10 jari dengan tidak menempatkan posisi 10 jari sesuai dengan prosedurnya. Sikap kurang disiplin tersebut yang membuat keakuratan peserta didik dalam mengetik 10 jari menjadi kurang optimal. Metode yang terpaku pada buku teks membuat guru lalai dalam

mengawasi pembelajaran. Pada saat pembelajaran kecepatan mengetik 10 jari dimulai, sering kali guru meninggalkan peserta didik di laboratorium komputer. Setelah 5 (lima) menit berjalan, guru baru kembali ke ruang laboratorium komputer. Hal ini yang menyebabkan peserta didik tidak disiplin dalam menempatkan posisi jari pada *keyboard* komputer.

Setelah dilakukan latihan mengetik kecepatan, guru melihat langsung berapa kata yang dapat diketik oleh peserta didik dalam *Word Account* (fasilitas yang dimiliki *Microsoft Word*). Kelemahan dari fasilitas ini adalah peserta didik tidak dapat mengetahui berapa kata yang salah, akurasi serta ketepatan kata. Sehingga peserta didik kurang antusias terhadap pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak.

Dengan melihat kondisi di atas, guru perlu menggunakan media agar pembelajaran lebih bervariasi. Media yang menarik dan menantang bertujuan agar peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Banyak media yang dapat digunakan, salah satunya adalah bentuk media pembelajaran berbasis komputer yaitu media *Typing Test Queen*.

Typing Test Queen adalah media yang berbentuk program aplikasi komputer yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari. Penggunaan media *Typing Test Queen* berbasis komputer ini merupakan usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Aplikasi ini memiliki fitur yang dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar. Dengan hasil yang dapat dengan cepat diketahui mengenai kecepatan dan keakuratan,

akan menumbuhkan semangat dan rasa tertantang peserta didik untuk berlatih kecepatan mengetik 10 jari lebih giat kembali. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara kondusif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Pemanfaatan Media *Typing Test Queen* Dalam Pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Tempel”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang ada dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang efektif dan kurang bervariasi.
2. Kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal.
3. Peserta didik kurang disiplin dalam mengetik 10 jari.
4. Kurangnya pemantauan peserta didik dalam mengetik 10 jari.
5. *Feedback* yang didapatkan peserta didik tidak dapat diperoleh secara langsung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar masalah yang terkaji lebih terarah maka perlu diadakan pembatasan masalah yaitu pada efektivitas

pemanfaatan media *Typing Test Queen* dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak untuk meningkatkan kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari kelas X AP SMK N 1 Tempel.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan yang signifikan dalam kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari sebelum dan sesudah diberikan media *Typing Test Queen* kelas X AP SMK N 1 Tempel?
2. Bagaimana efektivitas pemanfaatan media *Typing Test Queen* dalam pembelajaran aplikasi perangkat lunak kelas X AP SMK N 1 Tempel?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dalam kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari sebelum dan sesudah diberikan media *Typing Test Queen* serta keefektifan pemanfaatan media *Typing Test Queen* dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak kelas X AP SMK N 1 Tempel.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memperkaya bahan kajian tentang pemanfaatan media *Typing Test Queen* untuk meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari peserta didik dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dan dapat berguna sebagai bahan referensi dalam penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki secara profesional sebagai calon tenaga pendidik/guru.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Memberikan motivasi dan mengubah sikap peserta didik dalam kegiatan belajar.
- 2) Peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Guru

- 1) Dapat mengembangkan pembelajaran dengan berorientasi pada proses dan bukan hanya hasil, serta secara kreatif dan inovatif menggunakan media yang memudahkan peserta didik dalam mencapai keberhasilan pembelajaran.
- 2) Memudahkan evaluasi secara langsung.

d. Bagi Sekolah

- 1) Mendapatkan masukan strategi dan cara yang bagus tentang sistem pembelajaran, sehingga sekolah bisa menerapkan cara yang efektif dan inovatif.
- 2) Mendapatkan umpan balik guna merancang dan mengaplikasikan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dengan menerapkan media *Typing Test Queen*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Belajar

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan, dan lain-lain aspek yang ada pada individu. Menurut Nana Sudjana (2004: 28) belajar adalah “proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman”. Belajar adalah proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Inilah hakikat belajar, sebagai inti proses pengajaran. Dengan perkataan lain bahwa dalam proses pengajaran atau interaksi belajar mengajar yang menjadi persoalan utama ialah adanya proses belajar pada peserta didik yakni proses berubahnya tingkah laku siswa melalui berbagai pengalaman yang diperolehnya.

Menurut Sardiman (2009: 21) belajar itu adalah “senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”. Belajar itu akan lebih baik, apabila subjek belajar

tersebut mengalami atau melakukan, jadi tidak bersifat verbalistik.

Sardiman (2009: 21-22) juga menambahkan bahwa:

dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Relevan dengan ini, ada pengertian bahwa belajar adalah penambahan pengetahuan.

Dengan demikian belajar bukanlah menghafal ataupun mengingat. Belajar adalah proses aktif dan proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dengan indikator pada perubahan tingkah laku karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya.

Secara umum tujuan belajar menurut Sardiman (2009: 26-28) dalam bukunya yang berjudul *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Untuk mendapatkan pengetahuan

Ditandai dengan kemampuan berpikir. Kepemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir ini tidak dapat dipisahkan. Tujuan ini memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol. Adapun interaksi atau cara yang digunakan untuk kepentingan pada umumnya dengan model kuliah (presentasi), pemberian tugas-tugas bacaan. Dengan cara demikian, peserta didik

akan diberikan pengetahuan sehingga menambah pengetahuannya dan sekaligus akan mencari sendiri untuk mengembangkan cara berpikir dalam rangka memperkaya pengetahuannya.

b. Penanaman konsep dan keterampilan

Keterampilan memang dapat dididik. Yaitu dengan banyak melatih kemampuan. Demikian juga mengungkapkan perasaan melalui bahasa tulis atau lisan, bukan soal kosakata atau tata bahasa, semua memerlukan banyak latihan. Interaksi yang mengarah pada pencapaian keterampilan itu akan mengikuti kaidah-kaidah tertentu dan bukan semata-mata hanya menghafal atau meniru. Misalnya metode *role playing*.

c. Pembentukan sikap

Dibutuhkan kecakapan dalam mengarahkan motivasi dan berpikir dengan menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh atau model. Dalam interaksi belajar mengajar guru akan senantiasa diobservasi, dilihat, didengar, ditiru semua perilakunya oleh peserta didik. Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai. Oleh karena itu guru tidak hanya sekedar pengajar, tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada peserta didiknya.

Pada intinya tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental dan nilai-nilai. Untuk melengkapi pengertian belajar, perlu dikemukakan prinsip-prinsip yang

berkaitan dengan belajar. Sardiman (2009: 24-25) mengemukakan beberapa prinsip belajar yang harus diketahui oleh guru:

- a. Belajar pada hakikatnya menyangkut potensi manusiawi dan kelakukannya.
- b. Belajar memerlukan proses dan penahapan serta kematangan diri para siswa
- c. Belajar akan lebih mantap dan efektif bila didorong dengan motivasi, terutama motivasi dari dalam.
- d. Dalam banyak hal, belajar merupakan proses percobaan dan conditioning atau pembiasaan.
- e. Kemampuan belajar seorang siswa harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pelajaran.
- f. Belajar dapat melakukan tiga cara yaitu:
 - 1) Diajar secara langsung
 - 2) Kontrol, kontak, penghayatan, pengalaman langsung
 - 3) Pengenalan dan atau peniruan
- g. Belajar melalui praktik atau mengalami secara langsung akan lebih efektif mampu membina sikap, keterampilan, cara berpikir kritis dan lain-lain, bila dibandingkan dengan belajar hafalan.
- h. Perkembangan pengalaman anak didik akan banyak mempengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan.
- i. Bahan pelajaran yang bermakna, lebih mudah dan menarik untuk dipelajari.
- j. Informasi tentang kelakuan baik, pengetahuan, kesalahan serta keberhasilan siswa, banyak membantu kelancaran dan gairah belajar.
- k. Belajar sedapat mungkin diubah ke dalam bentuk aneka ragam tugas, sehingga anak-anak melakukan dialog dalam dirinya atau mengalaminya sendiri.

Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa apabila guru mengetahui dan memahami prinsip-prinsip belajar, maka tujuan belajar yang berupa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental bagi peserta didik dapat tercapai.

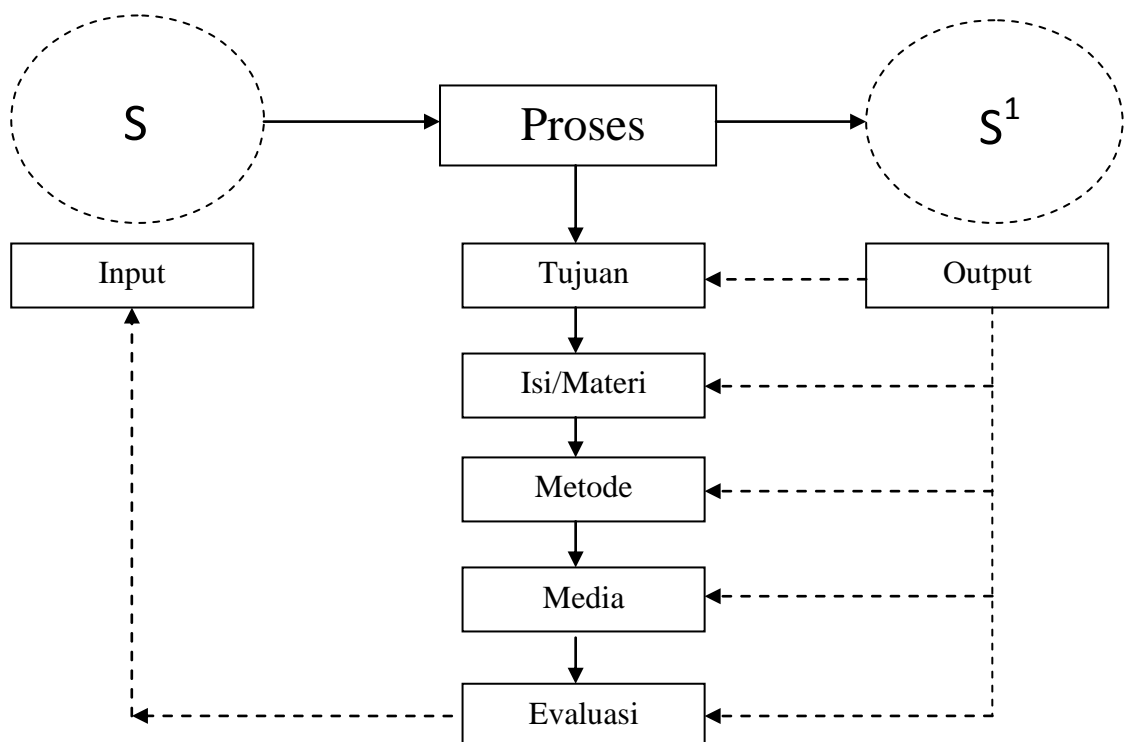
2. Mengajar

Kata “*teach*” atau mengajar berasal dari bahasa Inggris kuno yaitu *taecan*. Dalam bahasa Inggris kuno *taecan* berarti *to teach* (mengajar). *To teach* (mengajar) dilihat dari asal usul katanya berarti memperlihatkan sesuatu kepada seseorang melalui tanda atau simbol, penggunaan tanda atau simbol itu dimaksudkan untuk membangkitkan atau menumbuhkan respons mengenai kejadian, seseorang, observasi, penemuan, dan lain sebagainya. Secara deskriptif mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Proses penyampaian itu sering juga dianggap sebagai proses mentransfer ilmu. Untuk proses mengajar, sebagai proses menyampaikan pengetahuan akan lebih tepat jika diartikan dengan menanamkan ilmu pengetahuan seperti yang dikemukakan Smith dalam Wina Sanjaya (2009: 208) bahwa mengajar adalah “menanamkan pengetahuan atau keterampilan (*teaching is imparting knowledge or skill*)”.

Mengajar menurut Sardiman (2009: 47) pada dasarnya merupakan “suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar”. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2004: 29) mengajar pada hakikatnya adalah:

suatu proses, yakni proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan/bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Mengajar diartikan sebagai suatu usaha penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan belajar ini sendiri terdiri oleh berbagai komponen yang masing-masing akan saling mempengaruhi. Komponen tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Komponen sistem proses pembelajaran

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi.

Tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran. Apabila diibaratkan, tujuan sama dengan komponen jantung pada sistem tubuh manusia. Oleh karenanya tujuan merupakan komponen yang pertama dan utama.

Isi atau materi pelajaran merupakan komponen kedua dalam sistem pembelajaran. Dalam konteks tertentu materi pelajaran merupakan inti dalam proses pembelajaran. Artinya sering terjadi proses pembelajaran diartikan sebagai proses penyampaian materi. Hal ini bisa dibenarkan apabila tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran. Maka penguasaan materi pelajaran oleh guru mutlak diperlukan. Guru perlu memahami secara detail isi materi pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik. Sebab peran dan tugas guru adalah sebagai sumber belajar.

Materi pelajaran tersebut biasanya tergambarkan dalam buku teks, sehingga sering terjadi proses pembelajaran adalah menyampaikan materi yang ada dalam buku. Namun demikian, dalam setting pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian tujuan atau kompetensi, tugas, dan tanggung jawab guru bukanlah sebagai sumber belajar. Dengan demikian, materi pelajaran sebenarnya dapat diambil dari berbagai sumber.

Strategi atau metode adalah komponen yang juga memiliki fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya

komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu, setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi dalam pelaksanaan proses.

Media walaupun fungsinya sebagai alat bantu akan tetapi memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan peserta didik dapat belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Oleh karena itu, peran dan tugas guru bergeser dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber itu, diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat.

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam sistem proses pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran, akan tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui evaluasi kita dapat melihat kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen sistem pembelajaran. Menentukan dan menganalisis kelima komponen pokok dalam proses pembelajaran di atas, akan dapat membantu guru dalam memprediksi keberhasilan proses pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Saat ini telah tersedia berbagai media pembelajaran, mulai dari media yang sederhana sampai media yang berteknologi mutakhir. Oleh sebab itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai lebih efektif dan efisien. Guru perlu memiliki pengetahuan untuk dapat memilih dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang telah tersedia.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Azhar Arsyad, 2011: 3). Gerlach & Ely dalam Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Sedangkan menurut Danim (2010: 7) pengertian media adalah “seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik”.

Menurut *Association of Education Communication Technology* dalam Arsyad (2011: 3) memberikan batasan tentang media yaitu “segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi”. Menurut Sadiman (2006: 7) bahwa:

media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di

antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Sedangkan menurut Suranto (2005: 121) media adalah “semua sarana yang dipergunakan untuk memproduksi, mendistribusikan/menyebarkan, dan menyampaikan informasi”. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan atau informasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Harjanto (1997: 247) mengatakan bahwa:

media pengajaran memiliki arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan media pengajaran dalam arti luas tidak hanya media komunikasi elektronik yang kompleks, akan tetapi juga mencakup media yang sederhana.

Sementara itu, menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2011: 4) secara implisit mengatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, dan lain-lain”. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang

bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut sebagai media pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis pelajaran, respon yang diharapkan peserta didik setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik.

Menurut Oemar Hamalik (1994: 25) bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik”. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Fungsi media pembelajaran menurut Suwardi (2007: 76) dalam bukunya Manajemen Pembelajaran diantaranya:

1) Media sebagai sumber belajar

Media sebagai sumber belajar maksudnya media yang digunakan oleh guru dapat berfungsi sebagai tempat dimana bahan pembelajaran itu berada. Wujud media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat berupa manusia, benda, peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh bahan pembelajarannya.

2) Media sebagai alat bantu

Media pembelajaran sebagai alat bantu maksudnya media mempunyai fungsi untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi lebih menarik. Dengan bantuan media pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Sedangkan menurut Levie & Lentz dalam Arsyad (2011: 16)

mengemukakan fungsi media pembelajaran, yaitu:

1) Fungsi atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran, itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar yang diproyeksikan melalui LCD dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad 2011: 19) dapat memenuhi tiga fungsi utama diantaranya 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, dan 3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, peserta didik bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari peserta didik hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak atau kurang senang, netral, atau senang.

Menurut Sadiman (2006: 17-18) fungsi secara umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan gambar, film, atau model.
 - b) Kejadian atau peristiwa di masa lalu bisa ditampilkan lewat rekaman film, video, maupun foto.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan kenyataannya
 - c) Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan peserta didik juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a) Memberikan perangsang yang sama
 - b) Mempersamakan pengalaman
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping

menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik.

Menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2011: 21)

mengemukakan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh peserta didik.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan.
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Sudjana & Rivai (1992: 2) mengemukakan manfaat media

pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga;
- 4) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas dan mempermudah penyajian materi pelajaran sehingga dapat lebih memahami peserta didik dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Dalam pengertian teknologi pendidikan, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Pengertian media ini masih sering dikacaukan dengan peralatan.

Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut (AECT, 1977) dalam Sadiman (2006: 19).

Laju perkembangan teknologi elektronik, media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format masing-masing dengan ciri-ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sini usaha-usaha penataan timbul yaitu pengelompokkan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya.

Menurut Sadiman (2006: 28-81) jenis-jenis media pembelajaran meliputi:

- 1) Media Grafis
Media grafis termasuk media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Media grafis dibagi menjadi:
- 2) Media audio
Berkaitan dengan indera pendengaran. Dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan).
- 3) Media proyeksi diam
Mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual.

Taksonomi menurut Briggs dalam Sadiman (2006: 23) mengidentifikasikan 13 macam media yang dipergunakan dalam belajar mengajar yaitu “objek, model, suara langsung, rekaman

audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi, dan gambar”.

Dilihat dari aspek lain, yakni dari bentuknya, menurut Suranto (2005: 122-123) maka media komunikasi dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Media cetak ialah segala barang cetak yang dipergunakan sebagai sarana penyampaian pesan seperti surat kabar, leaflet, brosur, buletin, dan sebagainya.
- 2) Media visual atau media pandang, artinya untuk menerima pesan yang disampaikan menggunakan indera penglihatan. Misalnya film, televisi, lukisan, foto, pameran, dll.
- 3) Media audio, untuk menerima pesan yang disampaikan digunakan indera pendengaran, seperti radio, telepon, tape recorder, dsb.
- 4) Media audiovisual, ialah media komunikasi yang dapat dilihat sekaligus didengar, jadi untuk dapat mengakses informasi yang disampaikan, digunakan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus, termasuk jenis ini adalah televisi dan film.

Menurut Azhar Arsyad (2011: 29) berdasarkan perkembangan teknologi, “media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer”.

Media hasil teknologi cetak adalah media yang menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis. Media cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Media audio-visual adalah media yang menghasilkan

materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Media audio visual ini meliputi film, video, televisi.

Media berbasis komputer merupakan media yang menghasilkan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Perbedaan media ini dengan media yang lain adalah karena informasi yang disampaikan disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan. Pada dasarnya media berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada peserta didik. Berbagai jenis aplikasi dalam pembelajaran ini sering disebut sebagai *computer assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer).

Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi tutorial (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu peserta didik menguasai materi yang telah dipelajari), permainan dan simulasi dan basis data (sumber yang dapat membantu peserta didik menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing). Media cetak dan komputer adalah media untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan jenis ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan

hebat seperti hardisk yang besar, monitor yang beresolusi tinggi, dan sistem audio. Media ini sering disebut media interaktif. Karena pengajaran dibantu dengan komputer seperti interaktif video, *hypertext*.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media terbagi menjadi:

- 1) Media cetak meliputi buku teks, modul, majalah, *hand-out*.
- 2) Media audio meliputi kaset, radio, tape recorder.
- 3) Media visual meliputi film, slides, foto, gambar, grafik, charts, diagram, papan info.
- 4) Media audio-visual meliputi televisi, video, film.
- 5) Media berbasis komputer meliputi interaktif video, *hypertext*, aplikasi yang berupa permainan dan simulasi, *drill and practice*.

d. Pemilihan Media

Sadiman (2006: 84) beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah

- 1) Bermaksud mendemonstrasikan seperti halnya pada kuliah tentang media
- 2) Merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor tranparansi
- 3) Ingin memberi gambaran atau penjelsan yang lebih konkret

- 4) Merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar peserta didik.

Jadi dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Donnel mengatakan bila media itu sesuai pakailah, "*If the Medium Fits, Use It!*". Beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media adalah tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, (audio, visual, gerak, dst), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Hakikat dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai, atau mengadaptasi media yang bersangkutan.

Anderson dalam Sadiman (2006: 89) "pemilihan media sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan instruksional". Untuk keperluan itu dia membagi media dalam sepuluh kelompok yaitu 1) media audio, 2) media cetak, 3) media cetak bersuara, 4) media proyeksi (visual), 5) media proyeksi dengan suara, 6) media visual gerak, 7) media audio visual gerak, 8) objek, 9) sumber manusia dan lingkungan, serta 10) media komputer.

Selain itu Heinich dan kawan-kawan mengungkapkan yang disunting oleh Azhar Arsyad (2011: 67) bahwa pemilihan media

yang efektif dikenal dengan istilah ASSURE yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) *Analyze learner characteristics* yakni menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran, apakah mereka peserta didik sekolah lanjutan atau perguruan tinggi, anggota organisasi pemuda, perusahaan, usia, jenis kelamin, latar belakang budaya dan sosial ekonomi, serta menganalisis karakteristik khusus mereka yang meliputi antara lain pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal mereka.
- 2) *State Objective* yakni menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku atau kemampuan baru apa (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang diharapkan peserta didik miliki dan kuasai setelah proses belajar mengajar selesai. Tujuan ini akan mempengaruhi pemilihan media dan urutan penyajian dan kegiatan belajar.
- 3) *Select or Modify Media* yakni memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat. Apabila materi dan media pembelajaran yang telah tersedia akan dapat mencapai tujuan, materi dan media itu sebaiknya digunakan untuk menghambat waktu, tenaga, dan biaya.
- 4) *Utilize* yakni menggunakan materi dan media. Setelah memilih materi dan media yang tepat, diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu diperlukan untuk menggunakannya.
- 5) *Require Learner Response* yakni meminta tanggapan dari peserta didik. Guru sebaiknya mendorong peserta didik untuk memberikan respons dan umpan balik mengenai keefektifan proses belajar mengajar.
- 6) *Evaluate* yakni mengevaluasi proses belajar. Tujuan utama evaluasi di sini adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian peserta didik mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan, dan guru sendiri.

4. Sistem Mengetik 10 Jari (*Ten Fingers Touch System*)

a. Pengertian Mengetik

Menurut The Liang Gie (2009: 15) bahwa George Terry telah pula dilakukan penyelidikan pada perusahaan-perusahaan di Amerika

Serikat untuk mengetahui banyaknya waktu bekerja di kantor yang dipakai untuk pelaksanaan masing-masing kegiatan itu. Hasil penyelidikannya menunjukkan bahwa waktu kerja itu dipergunakan untuk 7 macam kegiatan yang pokok dengan perbandingan jatahnya dalam persentasi sebagai berikut:

- 1) Typing (mengetik) 24.6%
- 2) Calculating (menghitung) 19,5%
- 3) Checking (memeriksa) 12,3
- 4) Filing (menyimpan warkat) 10,2%
- 5) Telephoning (menelepon) 8,8%
- 6) Duplicating (menggandakan) 6,4%
- 7) Mailing (mengirim surat) 5,5%
- 8) Other (lain-lain) 12,7%

Moekijat (2002: 21) juga menjelaskan bahwa “susunan pekerjaan kantor lebih banyak terdiri atas pekerjaan mengetik dan menghitung, yang kedua-duanya berjumlah kira-kira 44% dari semua waktu kantor”. Dari perincian di atas ternyata bahwa wujud senyatanya pekerjaan perkantoran banyak macamnya. Tetapi 7 macam kegiatan pokok boleh dikatakan menelan hampir seluruh waktu kerja di kantor kantor di Amerika Serikat, yaitu mengetik surat, menghitung dan memeriksa angka, menyimpan dan memperbanyak warkat, menelepon dan mengirim surat.

Dari perincian di atas dapat diketahui dan disimpulkan bahwa ternyata pekerjaan mengetiklah yang paling banyak menyita waktu kerja kantor. Dengan demikian jelaslah bahwa peranan pekerjaan mengetik dalam kehidupan perkantoran sangat penting.

b. Metode Mengetik

Sistem mengetik yang dipakai di kantor-kantor sebagian besar belum ideal serta belum memenuhi prinsip efisiensi. Sistem yang banyak dipakai adalah sistem dua jari, empat jari atau delapan jari. Walaupun dalam pelaksanaannya sistem tersebut juga dapat dilakukan dengan cepat, namun akan lebih cepat lagi dengan sistem yang ideal.

Adapun sistem yang ideal antara lain:

1) Sistem mengetik 10 jari (*ten fingers touch system*)

Mengetik adalah suatu ketrampilan yang perlu diketahui oleh setiap orang. Seseorang yang bisa mengetik belum tentu menguasai cara mengetik yang baik dan praktis, apabila ia sendiri belum dapat mengetik menurut metode modern yaitu mengetik dengan sistem 10 jari

Dapat mengetik dengan dua jari atau empat jari belum dapat dikatakan mengetik dengan cara baik. Karena dengan mengetik dua jari atau empat jari, jari-jari kita terpaksa harus melompat ke kanan atau ke kiri, ke atas atau ke bawah tidak teratur. Demikian pula pandangan mata selalu berpindah-pindah, sebentar melihat ke naskah dan ke tuts dan sebagainya.

Besar kemungkinan sering terjadi kesalahan-kesalahan. Di samping itu lekas melelahkan dan tidak efisien bahkan bisa jadi kesehatan akan terganggu.

Metode yang baik dan dianjurkan untuk digunakan adalah sistem mengetik 10 jari. Menurut Sutjipto (1986: 33) mengetik 10 jari adalah apabila “tiap jari melakukan hentakan di atas tuts sesuai dengan tugas dan daerah operasinya yang telah ditentukan batas-batasnya. Gerakan-gerakan jari harus dilakukan dengan hentakan-hentakan yang teratur dan dibuat seakan-akan otomatis yang keadannya tergantung semata-mata pada perasaan (*touch, feeling*) kita”.

Sedangkan sistem 10 jari menurut Maruddin (2002: 25) adalah “memfungsikan setiap jari untuk melaksanakan entakan pada tuts-tuts sesuai dengan tugas dan batas-batas wilayah operasi yang sudah ditentukan”. Sistem mengetik dengan menggunakan touch ini disebut juga *Ten Fingers Touch System*. Mengetik dengan sistem ini adalah mengetik dengan menggunakan sepuluh jari sesuai fungsi dari jari-jari dan tanpa melihat tuts (*keyboard*).

2) Sistem buta (*Blind System*)

Bila kita mengetik maka seluruh perasaan dan pandangan kita harus tertuju pada naskah dan tidak boleh melihat kepada tuts atau melihat hasil ketikan pada mesin tulis/komputer. Jari-jari secara otomatis harus dapat melakukan tugasnya pada tuts yang sudah ditentukan karena itu tidak perlu lagi melihat tuts. Biarlah jari sendiri meloncat ke sana kemari menurut tugas masing-masing

dengan berpegang pada perasaan. Di sini kita harus membaca huruf atau tanda-tanda lain tanpa perlu bersuara sambil mengetik.

Maka dapat disimpulkan bahwa sistem mengetik buta adalah mengetik dengan hanya melihat kepada naskah, tanpa melihat jari atau tuts/hasil ketikan disebut mengetik dengan sistem buta (*blind system*).

3) Sistem berirama (*Rythm System*)

Sistem mengetik berirama adalah hentakan-hentakan jari dalam mengetik yang satu dengan yang lainnya harus sama jarak jatuhnya dan beraturan, sehingga dengan demikian hentakan-hentakan menghasilkan bunyi dan irama yang sama.

c. Sikap Pada Waktu Mengetik

Agar dapat melakukan pekerjaan mengetik dalam jangka waktu yang lama, diperlukan sikap duduk yang baik dan benar. Sikap yang dimaksud di sini adalah bagaimana duduk dengan benar sesuai dengan teori dan dapat meningkatkan ketepatan serta kecepatan dalam keterampilan mengetik. Berikut ini diberikan petunjuk cara duduk yang baik dan benar pada waktu mengetik:

- 1) Duduklah dengan tepat menghadap komputer.
- 2) Punggung tegak (sesuai dengan bentuk badan) dan bersandar pada kursi.
- 3) Dada lapang dan tidak menekan meja.

- 4) Bahu dan lengan atas bebas dan relaks.
- 5) Siku dekat dengan badan, lengan bawah mendatar dan sejajar dengan keyboard (membentuk sudut 90 derajat).
- 6) Jarak antara komputer dengan badan tidak lebih dari sepanjang lengan bawah dan posisi komputer kurang lebih 1 cm dari pinggir daun meja sebelah depan.
- 7) Telapak kaki rata di lantai dan telapak kaki kiri maju sedikit ke depan dari kaki kanan atau sebaliknya. Bila terasa lelah boleh bergantian atau tukar tempat.
- 8) Mata selalu terarah pada naskah. Caranya kepala tegak lurus (tidak menunduk) mengarah ke naskah (badan tetap menghadap ke depan komputer).
- 9) Pergelangan tangan sedikit rendah dan telapak tangan menyentuh mesin tik dan jari-jari melengkung seperti bentuk kurve.
- 10) Jari-jari diletakkan pada tuts basis atau pangkal. Yang dimaksud dengan tuts basis atau pangkal adalah tempat meletakkan jari-jari pada waktu mengetik.

d. Kecepatan dan Keakuratan

Kecepatan merupakan kemampuan untuk mengurangi jumlah waktu yang diperlukan untuk berpindah dari suatu titik fisik ke titik fisik yang lain. Peserta didik dikatakan mampu mengetik cepat apabila titik pencapaiannya 132-167 cpm. Menurut Setiawan, dkk (1994:47)

untuk dapat mengetik dengan cepat perlu memakai sistem mengetik dengan 10 jari buta, karena sistem ini adalah sistem yang terbaik yang selalu digunakan dalam mengetik cepat.

Ketepatan adalah ketelitian. Ketelitian mengetik mempunyai tujuan menanamkan dasar agar siswa yang mengetik selalu bersikap teliti dalam setiap tugasnya

5. Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak

Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak merupakan salah satu standar kompetensi pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kompetensi keahlian administrasi perkantoran. Standar kompetensi mengaplikasikan keterampilan dasar komunikasi memiliki dua Kompetensi Dasar (KD), yaitu :

- a. Mendeskripsikan Aplikasi Perangkat Lunak.
- b. Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak Dalam Mengolah Dokumen atau Naskah.

Standar kompetensi ini terdapat pada setiap kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran. Tujuannya, antara lain agar peserta didik mampu memahami dan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak guna di dunia kerja kelak.

Pada kompetensi dasar mengoperasikan aplikasi perangkat lunak terdapat indikator tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai aturan dan ketentuan dalam penguasaan *keyboard*

komputer dengan nilai pendidikan karakter bangsa yakni kedisiplinan (Kurikulum SMK N 1 Tempel, 2011: 2). Dalam indikator penguasaan keyboard komputer, peserta didik dituntut untuk mampu menguasai keterampilan mengetik 10 jari dengan kriteria kecepatan 132-167 cpm dengan keakuratan 94%-97%.

Menurut Singer dalam Mimin Haryati (2008: 25) “pembelajaran ini termasuk dalam kelompok pembelajaran psikomotor yakni pembelajaran yang lebih berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik”. Sedangkan menurut Mager berpendapat bahwa pembelajaran yang termasuk dalam kelompok pembelajaran psikomotor adalah pembelajaran yang mencakup gerakan fisik dan keterampilan tangan. Keterampilan tangan ini menunjuk pada tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau kumpulan tugas tertentu.

Pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dititikberatkan pada aspek psikomotorik yang mengharuskan peserta didik untuk dapat terampil menguasai keyboard. Menurut Leighbody dalam Mimin Haryati (2008: 90) bahwa pembelajaran yang menitikberatkan pada aspek psikomotor akan lebih efektif “jika keterampilan yang dilatih melalui praktek secara berulang-ulang akan menjadi kebiasaan atau otomatis”. Maka dari itu, pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak kompetensi dasar mengolah dokumen/naskah pada indikator penguasaan keyboard menuntut peserta didik untuk mampu berlatih mengetik 10 jari dengan tepat dan cepat.

6. Efektivitas Media *Typing Test Queen*

Efektivitas diartikan sebagai tindakan atau usaha yang membawa hasil. Efektivitas pembelajaran merupakan suatu konsep yang lebih luas untuk mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Oleh karena itu, efektivitas tidak hanya dapat di lihat dari sisi persepsi atau sikap seseorang. Keefektifan proses pembelajaran berkenaan dengan jalan, upaya, teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara optimal, dan tepat dan cepat (Nana Sudjana, 2006: 59).

Faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran antara lain kemampuan guru dalam menggunakan metode. Metode dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh faktor tujuan, peserta didik, situasi, fasilitas, dan pengajaran sendiri. Semakin baik dan semakin tepat penggunaan metode, maka semakin efektif pula pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sehingga hasil belajar siswa lebih baik dan mantap (Winarno Surachmad, 1980: 80).

Typing Test Queen berasal dari bahasa Inggris yang berarti *typing* mengetik, *test* merupakan kata kerja menguji, mencoba, sedangkan *queen* adalah ratu. Sehingga dapat diartikan *Typing Test Queen* adalah ratu mengetik untuk mencoba suatu kemampuan. Media *Typing Test Queen* merupakan salah satu program aplikasi yang khusus dikembangkan untuk melatih kecepatan dan keakuratan dalam mengetik 10 jari. Program aplikasi ini dipublikasikan oleh situs <http://www.touch-typing-tutor.com/TypingTestTQ-FreeTypingTest.htm>.

Program aplikasi *Typing Test Queen* memiliki fasilitas yang dapat memantau tingkat kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik. Selain itu, hasil kecepatan dan keakuratan atau *feedback* dari kecepatan mengetik 10 jari dapat langsung diketahui. Selain berbagai teks mengetik bahasa Inggris yang disajikan lewat media ini, guru juga dapat menambahkan teks bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris sesuai dengan pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak.

Efektivitas dari pemanfaatan media *Typing Test Queen* dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dapat dilihat dari kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik. Jika nilai kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik sudah mencapai kriteria keefektifan yang telah ditentukan, maka media ini dapat dikatakan efektif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan proses untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tepat pada sasaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas dalam penelitian ini diwujudkan dalam bentuk peningkatan kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak yang diperoleh dari *post-test*.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Retno Lupi Ayu Dewanti (2011) Pendidikan Ekonomi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Ekonomi

Siswa Kelas VIII SMP N 15 Yogyakarta Tahun Ajaran 2007/2008”. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah media visual efektif dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran Ekonomi dibandingkan dengan metode ceramah.

Penelitian oleh Rani Anggi Wahyuningsi (2011) Pendidikan Bahasa Perancis dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Perancis Pada Siswa Kelas X MAN 1 Yogyakarta” yang kesimpulannya bahwa pengajaran keterampilan menulis bahasa Perancis lebih efektif menggunakan media audio-visual daripada tanpa menggunakan media audio-visual.

C. Kerangka Pikir

Salah satu misi SMK Negeri 1 Tempel adalah membentuk insan tamatan yang berkompetensi, berjiwa mandiri, dan adaptif. Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran mengutamakan kompetensi dalam keterampilan mengetik 10 jari dan komunikasi berbahasa Inggris. Keterampilan mengetik 10 jari tidak hanya diterapkan di pembelajaran Mengetik Manual, akan tetapi diterapkan pula pada pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak. Salah satu kompetensi dasar dalam mengoperasikan aplikasi perangkat lunak adalah mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah dokumen/naskah. Kompetensi dasar ini memiliki indikator bahwa peserta didik harus dapat menguasai *keyboard* komputer.

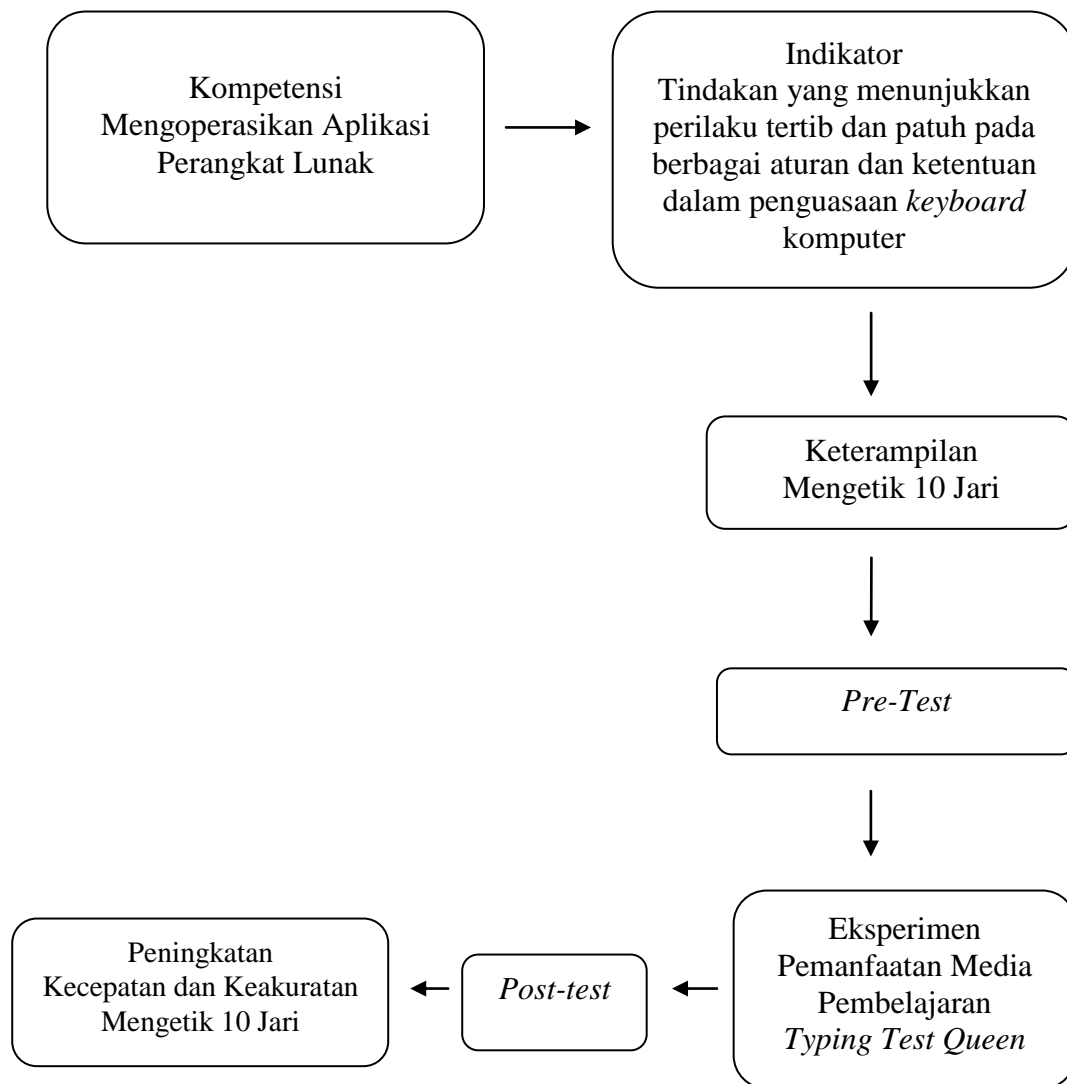
Indikator yang telah disebutkan di atas memiliki persepsi bahwa peserta didik harus mampu menguasai keterampilan mengetik 10 jari. Keterampilan mengetik ini mengharuskan peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan minimal pada kecepatan 132-167 cpm dan keakuratan 94%-97%. Melihat hal tersebut, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik.

Menurut pengamatan yang telah dilakukan, media yang digunakan hanya buku teks. Media ini dianggap sudah cukup untuk meningkatkan kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik. Akan tetapi kelemahan media ini adalah peserta didik tidak dapat mengetahui kesalahan, kecepatan, dan keakuratan peserta didik dalam mengetik 10 jari. Sehingga membuat peserta didik merasa tidak tertantang dan termotivasi pada materi yang diajarkan.

Maka dari itu, peneliti menggunakan media *Typing Test Queen* untuk dapat meningkatkan kecepatan dan keakuratan dalam mengetik 10 jari peserta didik. Fasilitas yang diberikan oleh media ini membuat peserta didik secara langsung mengetahui hasil dari kecepatan, kesalahan, dan keakuratan peserta didik dalam mengetik 10 jari.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pre-test*) dan sesudah eksperimen (*post-test*). Perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* tersebut merupakan efek dari *treatment* atau eksperimen yang diharapkan mengalami peningkatan dalam kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat

lunak kelas X AP SMK N 1 Tempel. Berikut kerangka pikir yang dapat disajikan oleh peneliti:



Gambar 2. Diagram Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Ada perbedaan dalam kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari pada pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak sebelum dan sesudah menggunakan media *Typing Test Queen*.
- b. Pemanfaatan media *Typing Test Queen* efektif untuk meningkatkan kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak kelas X AP SMK N 1 Tempel.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini mengungkap perbedaan hasil praktik kecepatan dan keakuratan peserta didik sebelum dan sesudah diberi media *Typing Test Queen* dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak.

Desain penelitian merupakan rencana dan struktur penelitian yang disusun sedemikian rupa, sehingga akan dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan, penelitian, pengontrolan, dan mengendalikan varian. Adapun desain penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode *Pre-Experimental* desain *Pre-Test And Post-Test One Group* (Suharsimi, 2006: 85) dengan format sebagai berikut:

Tabel 1. Format Desain Penelitian

$O_1 \times O_2$

Keterangan:

O_1 : Kemampuan awal (*pre-test*)

O_2 : Kemampuan akhir (*post-test*)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peserta didik mengenai keterampilan mengetik 10 jari pada pelajaran mengoperasikan

perangkat lunak sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan yakni dengan menggunakan media *Typing Test Queen*. Berdasarkan pada desain penelitian di atas maka dapat dilihat perbedaan kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) yang merupakan efek dari *treatment* atau eksperimen.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tempel pada bulan Januari sampai dengan 16 Februari 2013. Sasaran dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X Administrasi Perkantoran SMK N 1 Tempel.

C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Adapun variabel bebas dan terikat dalam penelitian adalah:

1. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas adalah variabel perlakuan yang akan dinilai efeknya. Variabel bebas mempengaruhi variabel terikat. Penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pemanfaatan media *Typing Test Queen*. Media *Typing Test Queen* ini berupa aplikasi komputer yang memuat teks bacaan untuk mengukur kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak.

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat adalah faktor yang dipengaruhi oleh variabel bebas disebut juga variabel tergantung atau variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah keterampilan mengetik 10 jari yakni kecepatan dan keakuratan dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak peserta didik kelas X AP SMK N 1 Tempel.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. *Media Typing Test Queen*

Media Typing Test Queen merupakan media yang menyajikan berbagai teks yang dapat diolah sendiri ataupun menggunakan fasilitas yang diberikan oleh *Typing Test Queen*. Media tersebut memuat fitur penghitungan kecepatan, keakuratan, jumlah kesalahan, jumlah karakter dan kata. *Media Typing Test Queen* berfungsi untuk mengukur dan meningkatkan kecepatan dan keakuratan peserta didik dalam mengetik 10 jari.

2. Kecepatan dan Keakuratan Mengetik dalam pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak

Kecepatan mengetik 10 jari adalah kemampuan mengetik 10 jari agar dapat menempuh atau mencapai target yang lebih jauh daripada yang ditentukan. Sedangkan keakuratan mengetik 10 jari merupakan ketelitian dalam mengetik 10 jari. Keakuratan yang dimaksudkan di sini adalah

bagaimana peserta didik dapat mengetik 10 jari dengan kecepatan tinggi serta ketepatan mengetik yang mencapai 94%-97%.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMK N 1 Tempel yang berjumlah 224 peserta didik yang terbagi dalam 7 kelas. Adapun jumlah peserta didik yang menjadi subjek penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Jumlah peserta didik kelas X SMK N 1 Tempel

No.	Kelas	Jumlah
1.	X AK 1	32
2.	X AK 2	32
3.	X AK 3	32
4.	X AP 1	32
5.	X AP 2	32
6.	X PM 1	32
7.	X PM 2	32
Jumlah		224

2. Sampel Penelitian

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sample* yaitu dengan pertimbangan sampel yang dituntut

kompetensinya dalam mengetik 10 jari. Sehingga terpilih kelas X AP 1 dan X AP 2. Kedua kelas tersebut yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen (diberi perlakuan) dengan menggunakan media *Typing Test Queen..*

Jumlah peserta didik yaitu 64 peserta didik dan potensi di kedua kelas tersebut sama dalam hal kemampuan meraih prestasi yang ditunjukkan oleh nilai rerata kelas pada semester I dan nilai ulangan harian serta nilai tugas yang diperoleh dari keterangan guru Aplikasi Perangkat Lunak dengan sumber buku daftar nilai ulangan harian semester I. Berdasarkan pedoman di atas, maka jumlah sampel 64 peserta didik adalah 28,57% dari populasi sebanyak 224 peserta didik telah mencukupi untuk mewakili populasi.

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian adalah soal tes praktik tentang kompetensi dasar mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah dokumen atau naskah pada indikator tindakan peserta didik untuk tertib dan patuh terhadap berbagai ketentuan dalam penguasaan *keyboard* komputer.

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen praktik mengetik 10 jari dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak

No.	Materi	Jenis Kegiatan	Nomor Butir
1.	Mengetik naskah berbahasa Indonesia 132-167 cpm, 94%-97%	Pengenalan Sistem Kerja Komputer	1
2.	Mengetik naskah berbahasa Inggris 132-167 cpm, 94%-97%	<i>Control of keyboard</i>	2
		<i>The importance of speed typing ten fingers system</i>	4

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes.

a. Observasi

Observasi dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan observasi ke laboratorium komputer, bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan dan untuk mengetahui kondisi lingkungan sekolah terutama mengenai lokasi, suasana, dan lain-lain.

b. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan daftar nilai ulangan praktik peserta didik dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak.

c. Test

Data dalam penelitian ini diperoleh dari kemampuan awal dan kemampuan akhir dengan menggunakan tes. Tes sebagai instrumen pengumpul data sudah tidak asing lagi dalam mengukur keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Tes untuk mengukur keberhasilan belajar peserta didik ditinjau dari segi kegunaannya dibedakan atas tiga macam tes yaitu: tes diagnostik, tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

Dalam penelitian ini yang akan diukur adalah kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak pada kompetensi dasar mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah naskah/dokumen. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes praktik Tes praktik ini berfungsi untuk tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes awal (*pre-test*) digunakan untuk memperoleh data kemampuan awal peserta didik sekaligus *matching* (mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum perlakuan diterapkan), dan tes akhir (*post-test*) digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman, kecepatan, dan keakuratan peserta didik dalam mengetik 10 jari akibat perlakuan (*treatment*). Dengan demikian jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif yang diwujudkan dalam tes praktik.

Tes praktik pada pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak diterapkan pada kelas X AP. *Pre-test* dilakukan sebelum

diberikan perlakuan yakni untuk mengukur seberapa jauh kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik pada pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak. Setelah dilakukan *pre-test*, selanjutnya diberikan perlakuan atau *treatment* yakni dengan penggunaan media *typing test queen* secara berulang-ulang. Pembelajaran dengan menggunakan media *typing test queen* dilakukan selama 2 bulan. Perlakuan selanjutnya adalah dengan memberikan *post-test* dengan tes praktik serta *output* tes praktik mengetik 10 jari dengan menggunakan media *Typing Test Queen*. Naskah yang diberikan pada praktik mengetik 10 jari saat *post-test* sama pada dengan *pre-test*.

G. Uji Instrumen

1. Uji Validitas Isi

Sebelum instrumen digunakan untuk mengambil data, dilakukan terlebih dahulu pengujian untuk mengetahui valid dan tidaknya instrumen. Instrumen dikatakan valid berarti instrumen yang mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan validitas isi. Untuk mengetahui validitas isi instrumen dalam penelitian ini disusun kisi-kisi terlebih dahulu. Setelah itu dilakukan koreksi terhadap item-item yang telah dibuat serta dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru pembimbing.

H. Teknik Analisis Data

Data yang didapatkan di lapangan dianalisis untuk menguji hipotesis. Sebelum menguji hipotesis penelitian terlebih dahulu diadakan uji prasyarat analisis yang meliputi:

1. Uji normalitas

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*. Dalam penghitungan dengan rumus tersebut, apabila nilai signifikansi lebih dari 0,005 maka data penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Terdapat dua hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Hipotesis alternatif (H_a) berbunyi ada perbedaan yang signifikan dalam kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari pada pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak sebelum dan sesudah menggunakan media *Typing Test Queen*.
- b. Hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi pemanfaatan media *Typing Test Queen* efektif dalam meningkatkan kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik pada pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak kelas X AP di SMK N 1 Tempel tahun ajaran 2012/2013. Untuk menguji hipotesis ini digunakan uji-t dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md: mean dari deviasi (d) antara *post-test* dan *pre-test*

xd : perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N : banyaknya subyek

df : atau db adalah N-1

Apabila harga t hitung lebih besar daripada t tabel dengan taraf kesalahan tertentu yang digunakan yaitu 5%, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Tempat Penelitian

SMK Negeri 1 Tempel adalah salah satu sekolah kejuruan Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen yang senantiasa mengikuti perkembangan pendidikan, baik perkembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi serta perkembangan sumber daya manusia. Sekolah ini berlokasi di Jalan Magelang Km. 17 Tempel, Sleman, Yogyakarta. Letak lokasi tersebut tidak terlihat dari arah jalan raya, namun sekolah sudah memberikan tanda untuk menunjukkan arah sekolah. Lokasi ini cukup strategis sehingga mudah dijangkau oleh kendaraan umum. Adapun identitas SMK Negeri 1 Tempel adalah sebagai berikut:

- a. Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Tempel
- b. Status Akreditasi : A (Amat Baik)
- c. Alamat Sekolah : Jl. Magelang Km. 17 Jlegongan,
Margorejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta
55552
- d. Bidang Keahlian : Bisnis dan Manajemen
- e. Kompetensi Keahlian : Akuntansi, Administrasi Perkantoran,
Pemasaran

f. Kepala Sekolah

- 1) Nama : Dra. Nuning Sulastri
- 2) NIP : 19610828 198803 2 010

g. Staf Guru dan Karyawan

No.	Status	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
1)	Guru Tetap	30	19	49
2)	Guru Tidak Tetap (GTT)	8	1	9
3)	Karyawan	5	8	13
4)	Pegawai	2	4	6
	Total			77

a. Visi dan Misi

Visi SMK Negeri 1 Tempel yaitu sebagai penyelenggara pendidikan yang berkualitas selaras dengan kehidupan budaya bangsa dalam persaingan global. Sedangkan misi dari SMK Negeri 1 Tempel adalah sebagai berikut:

- 1) Membentuk insan tamatan yang berkompetensi, berjiwa mandiri, adaptif.
- 2) Menerapkan Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah yang berstandar ISO 9001:2008.
- 3) Meningkatkan semangat meraih prestasi unggulan secara kompetitif dan komparatif.

b. Kondisi Fisik SMK Negeri 1 Tempel

Dari hasil observasi diperoleh gambaran lingkungan sekolah SMK Negeri 1 Tempel cukup baik, seperti kondisi gedung yang masih kokoh dan sarana prasarana yang cukup komplit. Adapun fasilitas yang dimiliki oleh SMK Negeri 1 Tempel terbagi dalam 4 (empat) kelompok yaitu:

1) Kelompok Pengajaran

- a) Ruang Kelas (A-R)
- b) Ruang Praktiik Mengetik Manual
- c) Ruang Mengetik Elektronik
- d) Ruang Praktik Pembukuan
- e) Ruang Laboratorium Komputer
- f) Ruang Laboratorium Bahasa
- g) Ruang Mesin-Mesin Bisnis/Pertokoan
- h) Lapangan Olahraga

2) Kelompok Administrasi

- a) Ruang Kepala Sekolah
- b) Ruang Wakil Kepala Sekolah
- c) Ruang Guru
- d) Ruang Tata Usaha/Kantor
- e) Ruang Sidang
- f) Ruang SIM
- g) Ruang Percetakan

h) Ruang Arsip/Gudang

3) Kelompok Penunjang

a) Ruang Panggung Sekolah

b) Ruang Perpustakaan

c) Ruang Bimbingan dan Konselling (BK)

d) Ruang UKS

e) Ruang OSIS

f) Ruang Tonti “Arembi”

g) Ruang Pertokoan

h) Ruang Penyimpanan Alat-Alat Olahraga

i) Kantin/Cafeteria

j) Mushola

k) Gardu Satpam

l) Dapur

m) Studio SB FM

n) Ruang Kamar Mandi

o) Ruang Penjaga Tetap

p) Ruang Tunggu

4) Kelompok Infrastruktur

a) Jalan

b) Taman

c) Pagar

d) Lapangan/Halaman

- e) Tempat Parkir Peserta Didik
- f) Tempat Parkir Guru

SMK Negeri 1 Tempel juga memiliki sarana komunikasi seperti fasilitas telepon, *intercom*, *sound system*, televisi, video, majalah dinding, dan papan surat kabar. Dilihat dari segi prestasi yang telah diraih oleh SMK Negeri 1 Tempel sangat membanggakan, karena prestasi tidak hanya di tingkat kabupaten tetapi juga sampai tingkat propinsi bahkan sampai tingkat nasional. Diantaranya pada tanggal 13 September 2012, SMK N 1 Tempel mendapatkan peringkat prestasi di bidang MTQ, yakni Juara 1 MHQ, Juara 1 Khutbah Jum'at, Juara II MSQ, Juara II MTtQ, Juara II CCA, Juara III Pidato Keagamaan Putra, dan Juara III MTQ.

SMK Negeri 1 Tempel termasuk sekolah yang sangat disiplin dan merupakan sekolah unggulan tidak hanya bagi Kabupaten Sleman tetapi juga bagi Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Selain itu, SMK Negeri 1 Tempel juga telah menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam proses belajar mengajar dan telah berstandar ISO 9001/2008.

2. Deskripsi Media *Typing Test Queen*

Media *Typing Test Queen* merupakan salah satu media yang digunakan untuk membantu kecepatan dan keakuratan dalam mengetik 10 jari. Fasilitas yang dimiliki oleh media ini sangat beraneka ragam diantaranya ada penghitung kecepatan, keakuratan, jumlah kesalahan dan *timer* kecepatan. Cara kerja dari media *Typing Test Queen* ini adalah sebagai berikut:

- a. Buka media *Typing Test Queen* dan click pada *Typing Test TQ*
- b. Muncul tampilan fasilitas mengetik 10 jari yang siap digunakan.
- c. Silakan mengatur *timer* dan artikel yang diinginkan.
- d. Apabila sudah siap untuk mengetik, click *Start* dan *Spacing* pada *keyboard*.
- e. Apabila waktu yang ditentukan sudah habis, maka media ini akan secara otomatis berhenti dan terlihat *output* kecepatan, keakuratan, serta kesalahan dalam pengetikan.

Selain cara kerja dari media *Typing Test Queen* ini, berikut penjelasan untuk membaca *output* mengetik dengan menggunakan media *Typing Test Queen*:

- a. *Test Duration* : banyaknya waktu yang digunakan dalam mengetik 10 jari.
- b. *Errors* : jumlah kesalahan dalam mengetik.
- c. *Characters* : banyaknya huruf yang diketik.
- d. *Keystrokes* : banyaknya pukulan tombol pada

keyboard.

- e. *Character per minute* : jumlah huruf yang diketik tiap menit.
- f. *Keystrokes per minute* : jumlah tombol yang dihentak tiap menit.
- g. *Gross Speed* : banyaknya kecepatan yang diperoleh dan dihitung dengan satuan *word per menit* (wpm).
- h. *Net Speed* : ukuran kecepatan dalam wpm.
- i. *Errors/Characters* : persentase kesalahan huruf selama mengetik.
- j. *Errors/Keystrokes* : persentase kesalahan dalam menekan tombol.
- k. *Accuracy* : persentase keakuratan dalam mengetik.

Dari beberapa *output* di atas, yang terpenting dalam membaca hasil inti dari mengetik 10 jari adalah pada *character per menit* dan *accuracy*. Sedangkan untuk *errors/keystrokes* dapat menjadi karakter pendukung dalam penilaian mengetik 10 jari.

3. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *pre-test post-test one group design* dengan menggunakan kelas X AP sebagai kelompok eksperimen. Jumlah seluruh peserta didik kelas X AP adalah 63 peserta didik. Dalam penelitian ini dilakukan *pre-test* (sebelum perlakuan), *post-test* (setelah perlakuan) dan diberikan *treatment* (perlakuan) dengan menggunakan media *Typing Test Queen* dalam standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak kepada kelompok eksperimen.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tempel Sleman, mulai tanggal 26 Januari 2013 sampai dengan 16 Februari 2013. Data penelitian diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok tersebut. Pengambilan data *pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari pada standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak. Sedangkan data *post-test* bertujuan untuk mengetahui kenaikan skor rata-rata pada kedua kelompok tersebut.

Adapun jadwal pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari/tanggal	Waktu	Kelompok Eksperimen
1.	26 Januari 2013	07.30-08.00	<i>Pre-test</i>
2.	28 Januari 2013	12.30-13.40	<i>Treatment</i>
3.	2 Februari 2013	07.00-09.00	<i>Treatment</i>
4.	4 Februari 2013	12.30-13.40	<i>Treatment</i>
5.	9 Februari 2013	07.00-09.00	<i>Treatment</i>
6.	16 Februari 2013	07.30-09.00	<i>Post-test</i>

4. Data Penelitian

a. Data Kemampuan Awal (*Pre-test*)

1) *Pre-test* Kecepatan Kelompok Eksperimen

Dari hasil penelitian diperoleh data nilai *pre-test* kecepatan mengetik 10 jari pada kelompok eksperimen yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Data *Pre-test* Kecepatan

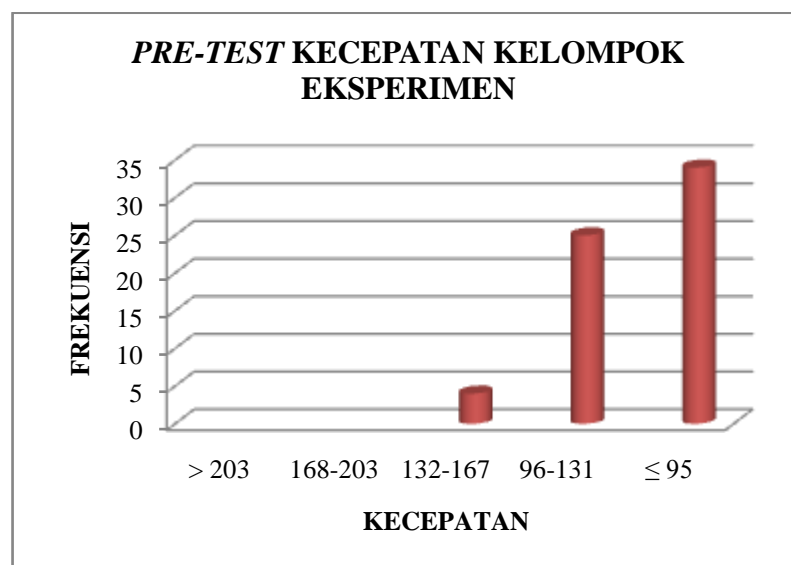
Data	Kelompok Eksperimen
N	63
Nilai Min	59
Nilai Max	138
Rerata	96,51
SD	20,470

Menurut tabel di atas nilai minimal yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 59, nilai maksimal 138, dengan rata-rata 96,51 serta standar deviasi 20,470. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai kemampuan awal (*pre-test*) kecepatan mengetik 10 jari kelompok eksperimen tergolong rendah karena tidak mencapai kriteria keefektifan kecepatan yaitu 132-177 cpm. Berikut ini pengelompokan nilai *pre-test* berdasarkan kriteria keefektifan kecepatan.

Tabel 6. Pengelompokkan Nilai *Pre-test* Berdasarkan Kriteria Kecepatan Kelompok Eksperimen

Kecepatan	Kriteria	Frekuensi
> 203	Dengan Pujian	-
168-203	Sangat Baik	-
132-167	Baik	4
96-131	Sedang	25
≤ 95	Rendah	34
Total		63

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan mengetik 10 jari pada kelompok eksperimen masih jauh di atas rata-rata yakni sejumlah 34 peserta didik hanya dapat menempuh ≤ 95 cpm. Untuk mencapai standar kecepatan yang telah ditentukan, maka peserta didik harus mencapai kecepatan mengetik sebesar 132-167 cpm dengan kriteria baik. Berikut histogram data *pre-test* kelompok eksperimen berdasarkan kategori kecepatan.



Gambar 3. Histogram Nilai *Pre-test* Kecepatan Kelompok Eksperimen

2) *Pre-test* Keakuratan Kelompok Eksperimen

Hasil analisis deskriptif data *pre-test* kelompok eksperimen dalam mengetik 10 jari merupakan kelompok yang akan dikenakan perlakuan penggunaan media *Typing Test Queen*. Setelah dianalisis, kelompok eksperimen memperoleh nilai minimal 80, nilai maksimal 95, rata-rata 85,79 dan standar deviasi 2,783. Berikut disajikan deskripsi data hasil *pre-test* nilai keakuratan dari kelompok eksperimen

Tabel 7. Data *Pre-test* Keakuratan

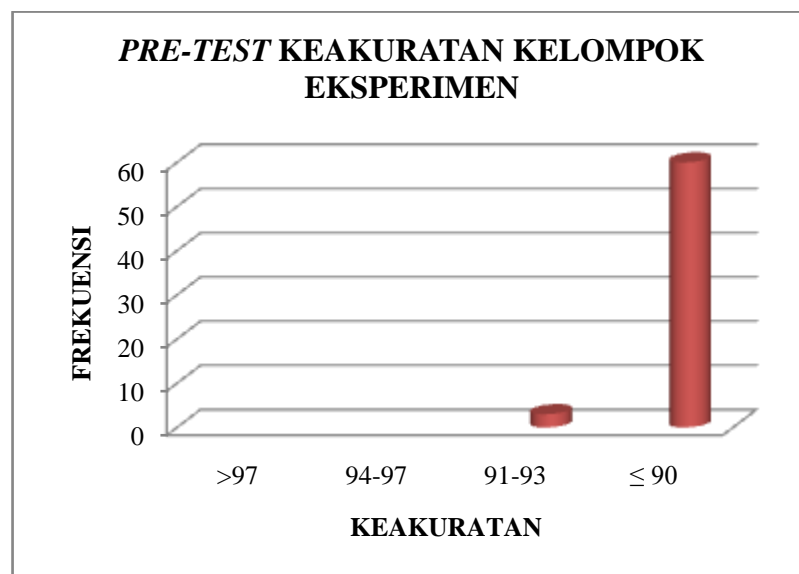
Data	Kelompok Eksperimen 1
N	63
Nilai Min	80
Nilai Max	95
Rerata	85,79
SD	2,783

Identifikasi kategori tinggi rendahnya kemampuan awal (*pre-test*) keakuratan mengetik 10 jari peserta didik pada kelompok eksperimen dalam penelitian ini didasarkan pada kategori keakuratan yakni 94% - 97% dengan kriteria baik. Dapat disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 8. Pengelompokan Nilai *Pre-test* Berdasarkan Kriteria Keakuratan Kelompok Eksperimen

Keakuratan	Kriteria	Frekuensi
>97	Sangat Baik	-
94-97	Baik	-
91-93	Sedang	3
≤ 90	Rendah	60
Jumlah		63

Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 60 peserta didik pada kelompok eksperimen hanya dapat menempuh keakuratan mengetik $\leq 90\%$ dengan kriteria rendah. Berikut histogram data *pre-test* kelompok eksperimen I berdasarkan kategori keakuratan.



Gambar 4. Histogram Nilai *Pre-test* Keakuratan Kelompok Eksperimen

b. Eksperimen (*Treatment*)

Pada tahap ini, diberikan *treatment* atau perlakuan pada kelompok eksperimen. Perlakuan yang dimaksud adalah pemanfaatan media *Typing Test Queen* dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak. *Treatment* dilakukan sebanyak 4 (empat) kali pada kelompok eksperimen.

Pembelajaran dimulai dengan mengenalkan media *Typing Test Queen* kepada peserta didik. Setelah guru menjelaskan tentang media

Typing Test Queen, peserta didik diperkenankan untuk membuka media tersebut di komputer masing-masing. Keunggulan dari media *Typing Test Queen* ini adalah peserta didik dapat mengetik kecepatan dengan teks sesuai dengan yang diinginkan. Teks tersebut dapat diambil melalui internet maupun artikel yang dibuat oleh peserta didik.

Kondisi awal saat diperkenalkan media *Typing Test Queen*, peserta didik sangat antusias dan bersemangat (dapat dilihat pada lampiran). Setelah dijelaskan tentang media tersebut, peserta didik tidak langsung menggunakan media *Typing Test Queen*, akan tetapi diberikan tugas untuk membuat teks atau mendownload teks melalui internet selama 10 menit.

Pada waktu peserta didik diberikan kesempatan untuk merangkai teks sendiri, banyak diantara peserta didik lainnya yang mengajukan pertanyaan bahwa media apa yang sebenarnya akan digunakan. Teknik ini sengaja dilakukan untuk membuat apersepsi kepada peserta didik sekaligus kelebihan dari media *Typing Test Queen*.

Setelah berjalan waktu selama 10 menit, peserta didik diminta untuk mengecek kembali teks yang akan digunakan untuk mengetik 10 jari. Kemudian teks yang sudah disiapkan pada Ms. Word dipindah pada media *Typing Test Queen* dengan mengubah format *type word* menjadi *plain text (txt)*. Selanjutnya teks yang sudah dibuat menjadi format *plain text* dimasukkan pada media *Typing Test Queen* dan

peserta didik dapat mengetik kecepatan sesuai dengan artikel yang diinginkan.

Dari hasil eksperimen, sikap mengetik peserta didik cenderung berubah ke arah yang lebih baik. Penguasaan keyboard komputer juga mulai mengalami peningkatan. Hasil observasi *pre-test* memperlihatkan bahwa peserta didik masih sering melihat *keyboard* komputer karena pandangan tidak terfokus pada komputer. Hal ini disebabkan karena teks berupa *hardcopy* dan berada pada sisi kiri komputer. Sedangkan pada media *Typing Test Queen* ini, teks fokus pada komputer.

c. Data Kemampuan Akhir (*Post-test*)

1) *Post-test* Kecepatan Kelompok Eksperimen

Setelah diketahui kemampuan awal (*pre-test*) kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik pada standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak, selanjutnya dilakukan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media *Typing Test Queen* pada kelompok eksperimen. Perlakuan (*treatment*) dilakukan sebanyak 4 (empat) kali. Pada akhir pertemuan, peserta didik kembali diberikan *post-test*. Tujuan diberikannya *post-test* adalah untuk mengetahui kemampuan mengetik 10 jari peserta didik terutama pada kecepatan dan keakuratan pada kelompok

eksperimen tersebut. Secara ringkas hasil *post-test* kecepatan peserta didik kelompok eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 9. Data *Post-test* Kecepatan

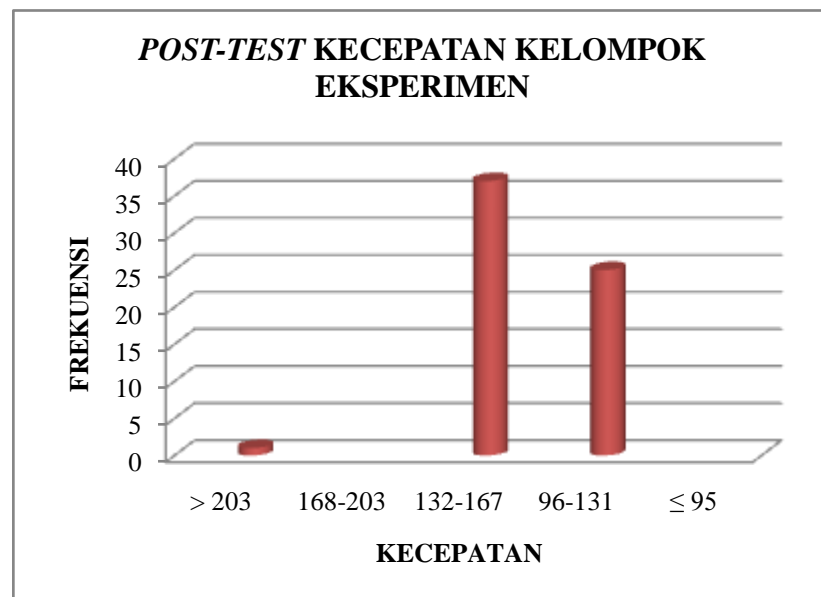
Data	Kelompok Eksperimen
N	63
Nilai Min	100
Nilai Max	235
Rerata	133,79
SD	19,059

Dari data *post-test* di atas, kelompok eksperimen memperoleh nilai minimal 100, nilai maksimal 235, rata-rata 133,79 dan standar deviasi 19,059. Berdasarkan hasil *post-test* kecepatan mengetik 10 jari, maka dapat dikelompokkan menurut kriteria yang telah ditentukan pada kelompok eksperimen sebagai berikut.

Tabel 10. Pengelompokkan Nilai *Post-test* Berdasarkan Kriteria Kecepatan Kelompok Eksperimen

Kecepatan	Kriteria	Frekuensi
> 203	Dengan Pujian	1
168-203	Sangat Baik	-
132-167	Baik	37
96-131	Sedang	25
≤ 95	Rendah	-
Total		63

Dari pengelompokkan menurut kriteria di atas terdapat 25 peserta didik yang dapat menempuh kecepatan mengetik 96-131 cpm yang dikategorikan sedang, 37 peserta didik memperoleh 132-167 cpm dan satu orang peserta didik yang menempuh lebih dari 203 cpm. Data di atas dapat digambarkan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 5. Histogram Nilai *Post-test* Kecepatan Kelompok Eksperimen

2) *Post-test* Keakuratan Kelompok Eksperimen

Beberapa data di atas telah mengemukakan tentang nilai *post-test* kecepatan mengetik 10 jari pada kelompok eksperimen. Selanjutnya tabel di bawah ini akan menunjukkan tentang data *post-test* keakuratan peserta didik dalam mengetik 10 jari.

Tabel 11. Data *Post-test* Keakuratan

Data	Kelompok Eksperimen
N	63
Nilai Min	91
Nilai Max	100
Rerata	96,59
SD	2,115

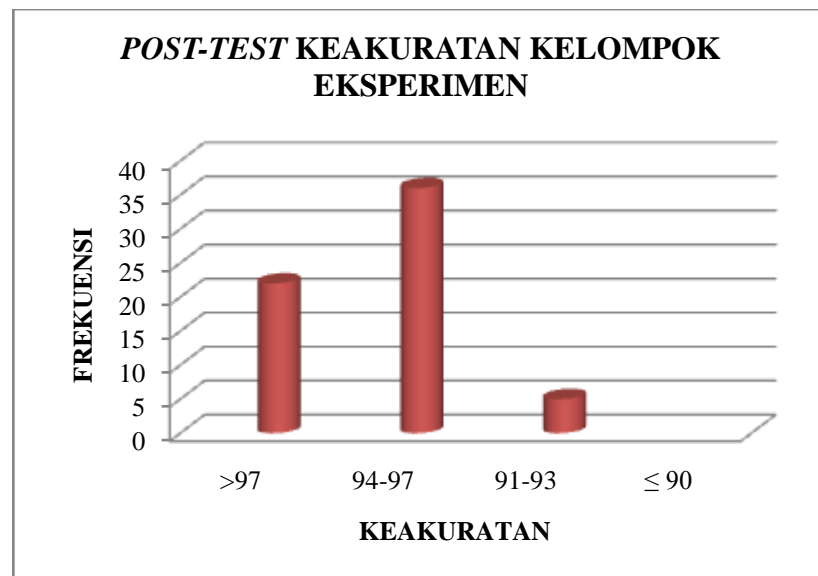
Berdasarkan tabel di atas, kelompok eksperimen memperoleh nilai minimal 91, nilai maksimal 100, rata-rata 96,59, dan standar

deviasi 2,115. Setelah diketahui nilai *post-test* keakuratan peserta didik pada kelompok eksperimen, selanjutnya akan dikelompokkan menurut kriteria keakuratan yang telah ditentukan untuk kelompok eksperimen. Secara ringkas hasil pengelompokkan nilai keakuratan disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 12. Pengelompokkan Nilai *Post-test* Berdasarkan Kriteria Keakuratan Kelompok Eksperimen

Keakuratan	Kriteria	Frekuensi
>97	Sangat Baik	22
94-97	Baik	36
91-93	Sedang	5
≤ 90	Rendah	-
Jumlah		63

Berdasarkan data di atas, sejumlah 22 peserta didik dapat menempuh keakuratan >97% dengan kriteria sangat baik, 36 peserta didik mencapai 94-97%, dan 5 peserta didik mencapai 91-93%. Data tersebut dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut.



Gambar 6. Histogram Nilai *Post-test* Keakuratan Kelompok Eksperimen

B. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah sampel berasal dari distribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah rumus *Kolmogorov-Smirnov*. Data yang diujikan adalah data *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen. Dalam perhitungan dengan rumus tersebut, apabila indeks yang dihasilkan (P) > 0,05 ($\alpha:5\%$) maka data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Jika nilai tersebut kurang dari taraf signifikansi 5% (0,05) maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Sebaliknya jika nilai tersebut lebih dari taraf signifikansi 5% (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal. Analisis data menggunakan

bantuan program SPSS versi 16.00 menghasilkan indeks yang dapat menunjukkan sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Berikut ringkasan hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 13. Uji Normalitas

Kelas	P	Keterangan
<i>Pre-test</i> Kecepatan Kelompok Eksperimen	0,20	P > 0,05 = Normal
<i>Pre-test</i> Keakuratan Kelompok Eksperimen	0,28	
<i>Post-test</i> Kecepatan Kelompok Eksperimen	0,11	
<i>Post-test</i> Keakuratan Kelompok Eksperimen	0,09	

Tabel di atas menunjukkan bahwa indeks yang diperoleh dari uji normalitas data *pre-test* kecepatan kelompok eksperimen sebesar $0,20 > 0,05$ ($\alpha:5\%$) dan data *pre-test* keakuratan sebesar $0,28 > 0,05$. Sedangkan dari uji normalitas data *post-test* kecepatan kelompok eksperimen diperoleh indeks sebesar $0,11 > 0,05$ ($\alpha:5\%$) dan *post-test* keakuratan sebesar $0,09 > 0,05$ ($\alpha:5\%$). Oleh karena itu, seluruh penghitungan menghasilkan indeks $> 0,05$ ($\alpha:5\%$) maka dapat dinyatakan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Validitas

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Sebelum instrumen diteskan kepada peserta didik, maka terlebih dahulu dikonsultasikan dengan *expert judgement* (orang yang ahli dalam bidang yang bersangkutan) yaitu dosen pembimbing dan guru pembimbing.

3. Uji Hipotesis

a. Pengujian Hipotesis I

Setelah mengetahui bahwa kelompok eksperimen dalam keadaan normal, kemudian diadakan pengujian hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Hasil perhitungan analisis dengan uji-t disajikan dalam tabel 18 di bawah ini.

Tabel 14. Uji-t Kecepatan dan Keakuratan Kelompok Eksperimen

Data	$t_{hitung} (t_h)$	$t_{tabel} (t_t)$	P	Keterangan
Eksperimen	14,231	1,669	0,05	Ho ditolak
Eksperimen	29,238	1,669	0,05	Ho ditolak

Dari hasil penghitungan uji-t diperoleh t_{hitung} pada kecepatan kelompok eksperimen sebesar 14,231. Setelah dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 1,669 ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} $14,231 > 1,669$ sehingga H_0 ditolak. Sedangkan keakuratan pada kelompok eksperimen diperoleh t_{hitung} 29,238 > 1,669. Dengan demikian, H_a diterima dengan kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak sebelum dan sesudah diberikan media *Typing Test Queen* diterima.

b. Pengujian Hipotesis II

Pengujian hipotesis II hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan dalam penelitian ini berbunyi pemanfaatan media *Typing Test Queen* efektif dalam meningkatkan kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik pada pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak. Untuk kepentingan pengujian, hipotesis alternatif diubah menjadi hipotesis nol (H_0) sehingga berbunyi pemanfaatan media *Typing Test Queen* tidak efektif dalam meningkatkan kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik dalam standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak. Berikut ini disajikan hasil peningkatan skor kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari kelompok eksperimen I dan kelompok eksperimen II.

Tabel 15. Peningkatan Skor Kecepatan

Kelompok	Mean	Peningkatan Skor
<i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen	96,51	37,28
<i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen	133,79	

Tabel 16. Peningkatan Skor Keakuratan

Kelompok	Mean	Peningkatan Skor
<i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen	85,79	10,79
<i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen	96,59	

Dari hasil penghitungan diperoleh peningkatan skor kecepatan kelompok eksperimen sebesar 37,28 dan peningkatan keakuratan memperoleh nilai 10,79. Hal tersebut berarti bahwa terjadi peningkatan skor kecepatan dan keakuratan pada kelompok eksperimen. Pemanfaatan media Pemanfaatan media *Typing Test Queen* dapat dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria sebagai berikut.

Tabel 17. Kriteria Keefektifan Kecepatan dan Keakuratan

		Kriteria
Kecepatan	132-177 cpm	Baik
Keakuratan	94%-97%	Baik

Maka dapat disimpulkan bahwa media *Typing Test Queen* efektif dalam meningkatkan kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik dalam standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak. Dapat dibuktikan bahwa rata-rata kecepatan kelompok eksperimen mencapai 133,79 cpm dan keakuratan 96,59%. Sehingga nilai tersebut sudah mencapai kriteria yang telah ditentukan pada tabel 21 di atas. Dengan demikian H_0 yang berbunyi bahwa pemanfaatan media *Typing Test Queen* tidak efektif dalam meningkatkan kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik pada pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak ditolak.

C. Pembahasan

Pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak merupakan standar kompetensi yang dimiliki oleh kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran. Standar kompetensi ini bertujuan agar peserta didik mampu mengetahui, memahami dan mengaplikasikan perangkat lunak komputer serta penguasaan *keyboard* komputer. Salah satu indikator yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai aturan dan ketentuan dalam penguasaan *keyboard* komputer dengan mencapai kecepatan 132-177 cpm dengan kriteria baik dan keakuratan 94%-97% dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik harus terampil dalam penguasaan *keyboard* dengan teknik mengetik 10 jari dengan cepat dan tepat.

Standar kompetensi ini mengacu pada aspek psikomotor yakni lebih berorientasi pada gerakan yang mencakup gerakan fisik dan keterampilan tangan. Menurut Mills dalam Mimin Haryati (2008: 25) mengatakan “pembelajaran psikomotor akan lebih efektif jika dilakukan dengan menggunakan prinsip belajar sambil mengerjakan (*learning by doing*)”. Sedangkan Leighbody dalam Mimin Haryati (2008: 27) berpendapat bahwa “keterampilan yang dilatih melalui praktek secara berulang-ulang akan menjadi kebiasaan atau otomatis”.

Teori ini menunjukkan suatu kebenaran bahwa standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak pada indikator penguasaan *keyboard* komputer dapat memanfaatkan media *Typing Test Queen* dalam mengetik 10

jari dengan cepat dan tepat. Media *Typing Test Queen* merupakan suatu aplikasi yang dikembangkan untuk melatih kecepatan dan keakuratan dalam mengetik 10 jari. Media ini memuat teks bahasa Inggris ataupun bahasa Indonesia serta memiliki kemampuan secara langsung dalam menghitung jumlah kecepatan, keakuratan maupun kesalahan.

Sebelum diberikan perlakuan pemanfaatan media *Typing Test Queen* pada kelompok eksperimen, terlebih dahulu dilakukan *pre-test* (sebelum perlakuan) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam mengetik 10 jari. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa kecepatan mengetik 10 jari pada kelompok eksperimen rata-rata hanya mencapai 96,51 cpm dan keakuratan mencapai 85,79%. Setelah adanya perlakuan (*treatment*), maka dapat dilakukan *post-test* untuk kelompok eksperimen dengan hasil *post-test* kelompok eksperimen rata-rata mencapai kecepatan 133,79 cpm dengan keakuratan 96,59%. Nilai tertinggi yang diperoleh kelompok eksperimen adalah pada kecepatan 235 cpm dan keakuratan 100%. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan pada pembahasan di bawah ini.

1. Media *Typing Test Queen* efektif meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari dalam standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak

Hasil analisis menunjukkan bahwa media *Typing Test Queen* efektif untuk meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari dalam standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak pada indikator penguasaan *keyboard* komputer. Hal ini terbukti dengan besarnya peningkatan hasil kecepatan mengetik dengan media *Typing Test Queen*.

Pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan *paired samples test* untuk pemahaman awal dan pemahaman akhir pada kelompok eksperimen ditemukan nilai *t* hitung sebesar 14,231 dengan signifikansi sebesar 0,000 oleh karena nilai signifikansi untuk *pre-test* $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kecepatan mengetik 10 jari saat *pre-test* dengan *post-test* dengan peningkatan rerata kecepatan sebesar 37,28. Pada hasil *post-test* kecepatan mengetik 10 jari, kelompok eksperimen meraih nilai rata-rata 133,79 cpm.

Penggunaan media *Typing Test Queen* dapat memberikan pengalaman yang sangat berarti bagi peserta didik dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran dengan media tersebut, peserta didik dilatih untuk disiplin dalam mengetik sehingga tidak timbul suatu kecurangan dalam mengetik, misalnya melihat tuts pada *keyboard*. Disini jelas bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak hanya melihat hasilnya tetapi juga proses pembelajarannya.

2. Media *Typing Test Queen* efektif meningkatkan keakuratan mengetik 10 jari dalam standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Typing Test Queen* efektif untuk meningkatkan keakuratan dalam mengetik 10 jari pada indikator penguasaan *keyboard* komputer. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan besarnya peningkatan hasil keakuratan mengetik 10 jari yang signifikan. Pengujian hipotesis yang dilakukan memperoleh hasil untuk pemahaman

awal dan pemahaman akhir keakuratan mengetik 10 jari peserta didik pada kelompok eksperimen ditemukan nilai t hitung sebesar 29,238 dengan signifikansi sebesar 0,00 sehingga $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil keakuratan mengetik 10 jari saat *pre-test* dengan *post-test* dengan peningkatan rerata pada kelompok eksperimen sebesar 10,79.

Dengan adanya pemanfaatan media *Typing Test Queen*, peserta didik dilatih untuk dapat menguasai tata letak *keyboard*, sehingga menuntut adanya ketelitian dalam mengetik 10 jari dengan cepat dan tepat. Fitur penghitung kecepatan, keakuratan maupun kesalahan yang dimiliki oleh media ini, membuat peserta didik tidak dapat membohongi guru apabila pengetikan peserta didik mengalami kesalahan banyak tetapi dilaporkan hanya sedikit sehingga membantu guru dalam memantau kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik.

Adapun kelemahan dari media *Typing Test Queen* adalah pada saat memasukkan artikel atau materi teks ke dalam media ini harus lebih dari 3 (tiga) paragraf, apabila hanya 1 (satu) paragraf maka media ini tidak dapat menghitung kecepatan dan keakuratan dengan sempurna. Sedangkan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran yang berlangsung di kedua kelas adalah sebagai berikut:

1. Adanya peserta didik asyik bermain internet setelah selesai mengetik 10 jari di saat peserta didik yang lain belum selesai mengetik.

2. Banyak beberapa komputer yang kurang berfungsi dengan baik sehingga menghambat pembelajaran yang sedang berlangsung.

Meskipun terdapat beberapa kendala dan kelemahan di atas, pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Kelemahan yang terdapat pada media *Typing Test Queen* dapat diatasi dengan cara menjelaskan pada peserta didik untuk mencari artikel dengan ketentuan lebih dari 5 (lima) paragraf. Selain itu, peserta didik yang asyik bermain internet dapat diingatkan secara perlahan untuk menonaktifkan internet dan kembali melakukan mengetik 10 jari dengan media *Typing Test Queen*. Beberapa komputer yang kurang berfungsi dengan baik, dapat ditanggulangi dengan cara menggunakan laptop guru. Sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kecepatan dan keakuratan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan media *Typing Test Queen* dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak pada kelompok eksperimen. Hasil penghitungan diperoleh kecepatan dengan t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yakni $14,231 > 1,669$ dan keakuratan sebesar $29,238 > 1,669$.
2. Media *Typing Test Queen* terbukti efektif dalam meningkatkan kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari peserta didik pada pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dengan rata-rata kecepatan kelompok eksperimen 133,79 cpm dengan peningkatan 37,28. Sedangkan rata-rata keakuratan pada kelompok eksperimen sebesar 96,59% dengan peningkatan 10,79.

B. Saran

Adapun saran-saran yang diajukan oleh penulis, antara lain sebagai berikut:

1. Untuk sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi sekolah untuk menyempurnakan fasilitas pembelajaran yang sudah ada di sekolah, sehingga memudahkan proses belajar mengajar terutama pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dengan indikator penguasaan komputer.
2. Untuk guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru agar lebih bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam mengetik 10 jari. Penggunaan media *Typing Test Queen* terbukti lebih efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kecepatan dan keakuratan dalam mengetik 10 jari. Dengan demikian, guru dapat menggunakan media *Typing Test Queen* di dalam pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak.
3. Untuk peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- BA, Sutjipto., Adigunawan, Supeno., GS, Bambang. (1986). *Pendidikan Keterampilan Jasa Teori Dan Praktek Mengetik*. Surabaya: Dana Karya.
- Giletech. (2003). *Touch Typing Tutor*. <http://www.touch-typing-tutor.com/TypingTestTQueen-FreeTypingTest.htm>. diakses hari Jum'at, 27 Juli 2012, pukul 12.00 WIB.
- Harjanto. (1997). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- JJ., Hasibuan, Ibrahim., Toenlio, A.J.E. (1994). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maruddin, Alie. (2003). *Mengetik Manual*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Mimin, Haryati. (2008). *Model & Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Moekijat. (2002). *Tata Laksana Kantor Manajemen Perkantoran*. Bandung: Mandar Maju.
- Nana, Sudjana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- _____. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Ngalm, M. Purwanto. (2004). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar, Hamalik. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Cipta Aditya Bakti.

- Rani, Anggi Wahyuningsih. (2011). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Perancis Pada Siswa Kelas X MAN 1 Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Retno, Lupi Ayu Dewanti. (2011). Efektivitas Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Ekonomi Kelas VIII SMP N 15 Yogyakarta Tahun Ajaran 2007/2008. *Skripsi*. Yogyakarta: FE UNY.
- Sadiman, S., Arief, dkk. (2006). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2009). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudarwan, Danim. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Penerbit Tarsito
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Bandung.
- Sugi, Rahayu. (2004). *Evaluasi Pembelajaran Administrasi Perkantoran*. Yogyakarta: Diklat Kuliah
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- _____. (2011). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. (2007). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Suranto. (2005). *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta: Wahana Grafika.
- Suwardi. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: PT STAIN Salatiga Press.
- The Liang Gie. (2009). *Administrasi Perkantoran Modern*. Yogyakarta: Penerbit Liberty.
- Uzer, Usman. (1990). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Winarno, Surachmad. (1980). *Pengantar Penulisan Ilmiah*. Bandung: Tarsito.
- Wina, Sanjaya. (2009). *Kurikulum Dan Pembelajaran: Teori Dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

LAMPIRAN

SILABUS

F/751/WKS1/5
1 JULI 2012

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 TEMPEL
 MATA PELAJARAN : Kompetensi Kejuruan
 KELAS/SEMESTER : X / 1-2
 STANDAR KOMPETENSI : Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak.
 KODE KOMPETENSI : 118.KK.01
 ALOKASI WAKTU : 72 Jam

KOMPETENSI DASAR	NILAI PBKB/EK	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1. Mendeskripsikan Aplikasi Perangkat Lunak. KKM : 78	<ul style="list-style-type: none"> Rasa Ingin Tahu 	<ul style="list-style-type: none"> Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas tentang sistem komputer, perangkat lunak komputer 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem Komputer (Hardware, Software, Brainware) Pengertian Perangkat Lunak. 	<ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran class room, materi perangkat lunak dalam komputer. Observasi pengenalan Perangkat Lunak di Lab. Komputer. 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Lisan Tes Tertulis 	4	-	-	<ul style="list-style-type: none"> Aplikasi Perangkat Lunak, Yudistira, 2010 Pengenalan Komputer, Andi Offset, 2009 Microsoft Office 2007, Elex

KOMPETENSI DASAR	NILAI PBKB/EK	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none">▪ Gemar Membaca	<ul style="list-style-type: none">• Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan untuk memahami, mengidentifikasi dan menjabarkan macam-macam perangkat lunak, penggunaan dan keunggulannya	<ul style="list-style-type: none">▪ Macam-macam perangkat lunak dan spesifikasi nya.▪ Identifikasi dan kegunaan perangkat lunak komputer	<ul style="list-style-type: none">▪ Diskusi tentang identifikasi, macam-macam Perangkat Lunak serta kegunaan/fungsi Perangkat Lunak komputer	<ul style="list-style-type: none">• Tes Lisan• Tes Tertulis				<ul style="list-style-type: none">▪ Media, 2007▪ Modul▪ Pengenalan Keyboard, Depdiknas, 1999▪ Microsoft Office 2007, Elex Media, 2007▪ Microsoft Word 2007, Elex Media, 2007▪ Microsoft Excel 2007, Elex Media, 2007▪ Microsoft Acces 2007, Elex Media, 2007
2. Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak dalam mengolah Dokumen/ Naskah. KKM : 132-177 cpm 94-97% Kecepatan: >203 : Dengan pujian 168-203: Sangat baik 132-167: Baik 96-131 : Sedang ≤95 : Rendah	<ul style="list-style-type: none">▪ Disiplin	<ul style="list-style-type: none">▪ Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai aturan dan ketentuan dalam penggunaan keyboard komputer	<ul style="list-style-type: none">▪ Mengidentifikasi Komponen Komputer tingkat dasar (PC)▪ Tips menggunakan keyboard▪ Posisi tangan pada keyboard▪ Mengetik naskah dengan cepat	<ul style="list-style-type: none">▪ Mengidentifikasi Sistem Kerja Komputer▪ Mengidentifikasi fungsi Keyboard Komputer▪ Latihan Penguasaan Keyboard▪ Mengetik Naskah dengan cepat	<ul style="list-style-type: none">▪ Tes Tertulis▪ Tes Unjuk Kerja	2	4 (8)	4 (16)	<ul style="list-style-type: none">▪ Modul▪ Pengenalan Keyboard, Depdiknas, 1999▪ Microsoft Office 2007, Elex Media, 2007▪ Microsoft Word 2007, Elex Media, 2007▪ Microsoft Excel 2007, Elex Media, 2007▪ Microsoft Acces 2007, Elex Media, 2007

KOMPETENSI DASAR	NILAI PBKB/EK	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
Keakuratan: >97 : Sangat baik 94-97 : Baik 91-93 : Sedang ≤90 : Rendah	• Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> Berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan berbagai bentuk dokumen pengolah kata dari pengetahuan yang telah dimiliki 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal lingkungan kerja Software Pengolah Kata Operasi Dasar Software Pengolah Kata Pengelolaan teks pada Software Pengolah Kata 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi layar editing Software Pengolah Kata Mengoperasikan Software Pengolah Kata Pemanfaatan fasilitas pengelolaan teks 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Unjuk Kerja Portofolio 	4	12 (24)	12 (48)	
	• Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> Sikap dan perilaku tidak mudah tergantung pada orang lain dalam memecahkan berbagai kasus dengan memanfaatkan berbagai formula dalam Software Lembar Sebar 	<ul style="list-style-type: none"> Mengaktifkan software lembar sebar Mengenal lingkungan kerja Software Lembar Sebar Mengelola Dokumen Lembar Sebar Operasi Software Lembar Sebar 	<ul style="list-style-type: none"> Penyiapan software lembar sebar Identifikasi layar editing software lembar sebar Mengoperasikan software lembar sebar 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Unjuk Kerja Portofolio 	4	8 (16)	8 (32)	
	• Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> Sikap dan perilaku tidak mudah tergantung pada orang lain dalam memecahkan berbagai kasus dengan memanfaatkan berbagai formula dalam Software Acces 	<ul style="list-style-type: none"> Mengaktifkan software Acces Mengenal lingkungan kerja Software Acces Mengelola Dokumen Database 	<ul style="list-style-type: none"> Penyiapan software Acces Identifikasi layar editing software Acces Mengoperasikan software Acces 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Unjuk Kerja Portofolio 	2	4 (8)	4 (16)	

(Kurikulum SMK N 1 Tempel, 2011)

PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 TEMPEL

Jalan Magelang Km. 17 Tempel, Sleman 55552

Phone (0274) 869-068 e-mail : smkn1tempel@ymail.com

F/751/WKS1/6

2 Juli 2012

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Tahun Pelajaran : 2012 / 2013

Kompetensi Keahlian	:	Administrasi Perkantoran	Nomor RPP	1
Mata Pelajaran	:	Kompetensi Kejuruan		
Kelas	:	X AP	Semester	2
Standar Kompetensi	:	Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak	Kode Kompetensi	118 KK 01
Kompetensi dasar	:	Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak dalam mengolah naskah/Dokumen	Kode KD	2
Indikator	:	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai aturan dan ketentuan dalam penguasaan <i>keyboard</i> komputer		
Alokasi Waktu	:	8 x 45 Menit (4 kali pertemuan)		
Pertemuan ke	:	1,2,3,4		

I. Pendidikan Karakter Bangsa

1. Gemar membaca dalam mengidentifikasi fungsi *keyboard* komputer
2. Disiplin dalam mempelajari dasar-dasar *keyboard*
3. Kerja keras dalam latihan mengetik sistem 10 jari

II. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini peserta didik mampu :

1. Mengetahui sistem kerja komputer
2. Mengetahui dan menjelaskan fungsi *keyboard* komputer
3. Menguasai dasar-dasar titik ketik pada *keyboard* komputer

4. Mengetik naskah sistem 10 jari

III. Materi Ajar

1. Identifikasi Fungsi *Keyboard* Komputer
2. Latihan Penguasaan *Keyboard*
3. Mengetik Naskah Sistem 10 Jari Bahasa Indonesia
4. Mengetik Naskah Sistem 10 Jari Bahasa Inggris

IV. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Penugasan
3. Demonstrasi media *Typing Test Queen*
4. Praktik

V. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan ke- 1

Kegiatan awal (10 menit)

- a. Peserta didik melakukan do'a bersama untuk mengawali pelajaran
- b. Memberikan motivasi belajar dan memberikan apersepsi tentang pengenalan *keyboard* komputer sehingga peserta didik siap mengikuti pelajaran

Kegiatan inti (70 menit)

a. Eksplorasi:

- Peserta didik menyimak materi presentasi identifikasi fungsi *keyboard* komputer yang meliputi fungsi, macam-macam *keyboard* dan struktur tombol pada *keyboard* komputer melalui LCD.
- Guru menjelaskan fungsi *keyboard* yang meliputi fungsi, macam-macam *keyboard* dan struktur tombol *keyboard* komputer serta hubungan dengan lingkungan kerja serta berdiskusi dengan peserta didik
- *Pre-test* kecepatan mengetik 10 jari dengan teks bacaan.

b. Elaborasi :

- Peserta didik mengikuti penjelasan guru melalui presentasi LCD dan berdiskusi tentang materi identifikasi fungsi dan struktur tombol *keyboard* komputer.
- Peserta didik berdiskusi dan mengamati *keyboard* untuk mengidentifikasi fungsi dan struktur tombol pada *keyboard* komputer
- Peserta didik melakukan *pre-test* kecepatan mengetik 10 jari dengan menggunakan teks bacaan.

c. *Konfirmasi*

- Peserta didik dengan bantuan guru membuat pengertian yang benar mengenai fungsi, macam-macam *keyboard* serta struktur tombol pada *keyboard* komputer.
- Guru memberikan penguatan mengenai fungsi dan struktur tombol pada *keyboard* komputer.

Kegiatan penutup (10 menit)

- a. Peserta didik membuat rangkuman mengenai fungsi, macam-macam *keyboard* dan struktur tombol pada *keyboard* komputer.
- b. Menyampaikan rencana pelajaran pada pertemuan berikutnya.
- c. Menyampaikan tugas untuk minggu berikutnya yaitu memulai latihan mengetik sistem 10 jari

2. Pertemuan ke - 2

Kegiatan awal (10 menit)

- a. Peserta didik melakukan do'a bersama untuk mengawali pelajaran
- b. Memberikan motivasi belajar.
- c. Memberikan apersepsi mengenai pentingnya penguasaan *keyboard* komputer

Kegiatan inti (70 menit)

a. *Eksplorasi:*

- Peserta didik menyimak materi tentang dasar-dasar *keyboard* yang meliputi posisi duduk yang benar ketika mengetik, posisi jari-jari tangan pada *keyboard* melalui presentasi LCD.
- Guru menjelaskan dasar-dasar *keyboard* yang meliputi posisi duduk yang

benar ketika mengetik, posisi jari-jari tangan pada *keyboard* serta hubungan dengan lingkungan kerja serta berdiskusi dengan peserta didik

- Guru menjelaskan tentang media *Typing Test Queen* yang akan digunakan untuk praktik mengetik 10 jari.

b. *Elaborasi :*

- Peserta didik melakukan pengamatan struktur tombol pada *keyboard* komputer
- Peserta didik mulai latihan menghentak huruf sesuai dengan fungsi masing-masing jari tangan dengan menggunakan 10 jari
- Peserta didik memperhatikan media *Typing Test Queen* yang didemonstrasikan guru

c. *Konfirmasi*

- Peserta didik dengan bantuan guru membuat pengertian yang benar mengenai struktur tombol, posisi duduk ketika mengetik dan latihan menghentak huruf
- Guru memberikan penguatan mengenai struktur tombol, posisi duduk yang benar, dan mengetik naskah sistem 10 jari

Kegiatan penutup (10 menit)

- a. Peserta didik membuat rangkuman mengenai posisi duduk yang benar ketika mengetik
- b. Menyampaikan rencana pelajaran pada pertemuan berikutnya.
- c. Menyampaikan tugas untuk minggu berikutnya yaitu latihan menghentak huruf

3. Pertemuan ke - 3

Kegiatan awal (10 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa'a
- b. Mengecek kehadiran siswa.
- c. Memberikan apersepsi mengenai pentingnya penguasaan *keyboard* komputer.

Kegiatan inti (70 menit)

- a. Eksplorasi:
 - Peserta didik diberikan tugas untuk membuat naskah kecepatan

mengetik 10 jari. Tugas tersebut diberikan waktu selama 15 menit, baik *browsing* melalui internet atau ide kreatif mereka masing-masing.

- Peserta didik mempraktikkan dasar-dasar penguasaan *keyboard* dengan menggunakan media Typing Test Queen dengan artikel yang mereka buat.

b. Elaborasi :

- Peserta didik latihan menghentak huruf, dimulai dari tuts basis sesuai dengan fungsi masing-masing jari.
- Peserta didik praktik menetik 10 jari dengan ketentuan 132-177 cpm dan keakuratan 94% - 97%.

c. Konfirmasi

- Peserta didik dengan bantuan guru membahas latihan menghentak huruf sesuai fungsi masing-masing jari.
- Peserta didik dengan bantuan guru membahas evaluasi tentang latihan praktik menetik 10 jari.

Kegiatan penutup (10 menit)

- a. Guru memberikan penjelasan pada peserta didik mengenai kegiatan pada pertemuan berikutnya.
- b. Menyampaikan tugas di rumah yaitu latihan menghentak huruf
- b. Guru menutup pelajaran dengan salam penutup

4. Pertemuan ke - 4

Kegiatan awal (10 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan mengajak peserta didik berdo'a
- b. Mengecek kehadiran siswa.
- c. Memberikan apersepsi mengenai pentingnya penguasaan *keyboard* komputer

Kegiatan inti (70 menit)

- a. Eksplorasi
 - Peserta didik mempraktikkan dasar-dasar penguasaan *keyboard* yang meliputi latihan menetik naskah dengan sistem 10 jari
 - Peserta didik memulai latihan menetik naskah menggunakan media

Typing Test Queen.

b. Elaborasi

- Peserta didik mempraktikkan dasar-dasar penguasaan *keyboard* yang meliputi latihan mengetik naskah dengan sistem 10 jari
- Peserta didik memulai latihan mengetik naskah menggunakan media *Typing Test Queen.*

c. Konfirmasi

Peserta didik dengan bantuan guru membahas latihan menghentak huruf sesuai fungsi masing-masing jari

Kegiatan penutup (10 menit)

- a. Guru memberikan informasi pada peserta didik mengenai kegiatan pada pertemuan berikutnya evaluasi materi mendeskripsikan Aplikasi Perangkat Lunak.
- b. Guru menutup pelajaran dengan salam penutup.

VI. Alat, Bahan dan sumber belajar

a. Alat

- LCD
- Komputer
- Papan tulis

b. Bahan ajar

- Modul
- Media *Typing Test Queen*

c. Sumber belajar

- Alamsyah MK, 1999. Pelajaran Komputer SMK 1. Bandung – Armico
- Mico Pordasi. 2009. Microsoft Windows. Surabaya – PT. Indah
- Modul Mengetik 10 Jari, 2006. Jakarta - Depdiknas
- <http://www.touch-touch-typing-tutor.com/TypingTestTQ-FreeTypingTest.com>

VII. Penilaian

a. Metode

▪ Tes Praktik

Tes mengetik naskah dengan sistem 10 jari dengan kecepatan 132-177 cpm dan keakuratan 94-97%

▪ Penilaian sikap untuk mengetahui pencapaian nilai karakter bangsa, dengan cara pengamatan dalam kegiatan pembelajaran

b. Instrumen Penilaian

- Lembar Pengamatan
- Naskah soal (terlampir)

LEMBAR OBSERVASI (PENGAMATAN)

No.	Nama	Aspek yang Diamati						Ket.
		(1)		(2)		(3)		
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	

Keterangan:

(1) : Penguasaan *keyboard*

(2) : Sikap duduk saat mengetik 10 jari

(3) : Pandangan mata saat mengetik 10 jari

Tempel, 26 Januari 2013

Guru



Badrus Suryadi, S.Pd

NIP 19720218 200604 1 011

PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 TEMPEL

Jalan Magelang Km. 17 Tempel, Sleman 55552

Phone (0274) 869-068 e-mail : smkn1tempel@ymail.com

F/751/WKS1/6

2 Juli 2012

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Tahun Pelajaran : 2012 / 2013

Kompetensi Keahlian	:	Administrasi Perkantoran	Nomor RPP	1
Mata Pelajaran	:	Kompetensi Kejuruan		
Kelas	:	X AP	Semester	2
Standar Kompetensi	:	Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak	Kode Kompetensi	118 KK 01
Kompetensi dasar	:	Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak dalam mengolah naskah/Dokumen	Kode KD	2
Indikator	:	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai aturan dan ketentuan dalam penguasaan <i>keyboard</i> komputer		
Alokasi Waktu	:	4 x 45 Menit (2 kali pertemuan)		
Pertemuan ke	:	5 dan 6		

I. Pendidikan Karakter Bangsa

1. Gemar membaca dalam mengidentifikasi fungsi *keyboard* komputer
2. Disiplin dalam mempelajari dasar-dasar *keyboard*
3. Kerja keras dalam latihan mengetik sistem 10 jari

II. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini peserta didik mampu :

1. Menguasai dasar-dasar titik ketik pada *keyboard* komputer
2. Mengetik naskah sistem 10 jari sesuai dengan kriteria keefektifan kecepatan dan keakuratan mengetik.

III. Materi Ajar

1. Latihan Penguasaan *Keyboard*
2. Mengetik Naskah Sistem 10 Jari Bahasa Indonesia
3. Mengetik Naskah Sistem 10 Jari Bahasa Inggris

IV. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Penugasan
3. Demonstrasi media *Typing Test Queen*
4. Praktik

V. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke - 5

Kegiatan awal (10 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa'a
- b. Mengecek kehadiran siswa.
- c. Memberikan apersepsi mengenai pentingnya penguasaan *keyboard* komputer

Kegiatan inti (70 menit)

- a. Eksplorasi
 - Peserta didik mempraktikkan dasar-dasar penguasaan *keyboard* yang meliputi latihan mengetik naskah dengan sistem 10 jari
 - Peserta didik memulai latihan mengetik naskah menggunakan media *Typing Test Queen*.
- b. Elaborasi
 - Peserta didik mempraktikkan dasar-dasar penguasaan *keyboard* yang meliputi latihan mengetik naskah dengan sistem 10 jari
 - Peserta didik memulai latihan mengetik naskah berbahasa Indonesia dan Inggris menggunakan media *Typing Test Queen*.
- c. Konfirmasi

Peserta didik dengan bantuan guru membahas latihan menghentak huruf sesuai fungsi masing-masing jari

Kegiatan penutup (10 menit)

- a. Guru memberikan informasi pada peserta didik mengenai kegiatan pada pertemuan berikutnya evaluasi materi mendeskripsikan Aplikasi Perangkat Lunak.
- b. Guru menutup pelajaran dengan salam penutup.

Pertemuan ke - 6

Kegiatan awal (10 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa'a
- b. Mengecek kehadiran siswa.
- c. Memberikan apersepsi mengenai pentingnya penguasaan *keyboard* komputer

Kegiatan inti (70 menit)

- a. Eksplorasi
 - Peserta didik mempraktikkan dasar-dasar penguasaan *keyboard* yang meliputi latihan mengetik naskah dengan sistem 10 jari
 - Peserta didik memulai latihan mengetik naskah menggunakan media *Typing Test Queen*.
 - *Post-test* kecepatan dan keakuratan mengetik 10 jari
- b. Elaborasi
 - Peserta didik mempraktikkan dasar-dasar penguasaan *keyboard* yang meliputi latihan mengetik naskah dengan sistem 10 jari
 - Peserta didik memulai latihan mengetik naskah menggunakan media *Typing Test Queen*.
 - Peserta didik melakukan *post-test* mengetik 10 jari dengan teks bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
- c. Konfirmasi

Peserta didik dengan bantuan guru membahas latihan menghentak huruf sesuai fungsi masing-masing jari

Kegiatan penutup (10 menit)

- a. Guru memberikan informasi pada peserta didik mengenai kegiatan pada pertemuan berikutnya evaluasi materi mendeskripsikan Aplikasi Perangkat Lunak.
- b. Guru menutup pelajaran dengan salam penutup

VI. Alat, Bahan dan sumber belajar

a. Alat

- LCD
- Komputer
- Papan tulis

b. Bahan ajar

- Modul
- Media *Typing Test Queen*

c. Sumber belajar

- Alamsyah MK, 1999. Pelajaran Komputer SMK 1. Bandung – Armico
- Mico Pordasi. 2009. Microsoft Windows. Surabaya – PT. Indah
- Modul Mengetik 10 Jari, 2006. Jakarta - Depdiknas
- <http://www.touch-touch-typing-tutor.com/TypingTestTQ-FreeTypingTest.com>

VII. Penilaian

a. Metode

▪ Tes Praktik

Tes mengetik naskah dengan sistem 10 jari dengan kecepatan 132-177 cpm dan keakuratan 94-97%

- #### ▪ Penilaian sikap untuk mengetahui pencapaian nilai karakter bangsa, dengan cara pengamatan dalam kegiatan pembelajaran

b. Instrumen Penilaian

- Lembar Pengamatan
- Naskah soal (terlampir)

Tempel, 26 Januari 2013

Guru



Badrus Suryadi, S.Pd

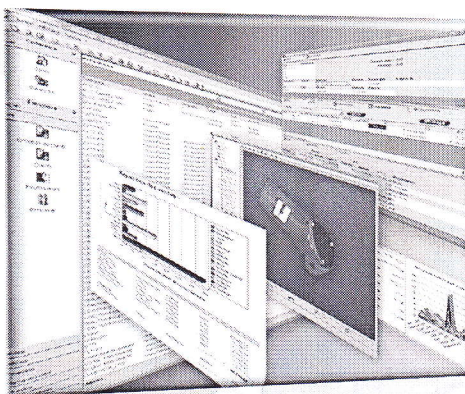
NIP 19720218 200604 1 011

Naskah Mengetik 10 Jari

PERANGKAT LUNAK (*SOFTWARE*) KOMPUTER

Dalam dunia teknologi informasi kita sering mendengar kata *software*. Sebenarnya apa sih *software* itu? Ada yang mengatakan bahwa tanpa *software*, maka suatu komputer

tidak dapat digunakan atau dioperasikan. Untuk mengetahui definisi atau pengertian dari *software* silahkan simak sedikit penjelasannya di bawah ini.



Nama lain dari *Software* adalah perangkat lunak. Karena disebut juga sebagai perangkat lunak, maka sifatnya pun berbeda dengan *hardware* atau perangkat keras, jika perangkat keras adalah komponen yang nyata yang dapat dilihat dan disentuh oleh secara langsung manusia, maka *software* atau

Perangkat lunak tidak dapat disentuh dan dilihat secara fisik, *software* memang tidak tampak secara fisik dan tidak berwujud benda namun bisa untuk dioperasikan. Pengertian *software* komputer adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui *software* atau **perangkat lunak** inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah

Software atau perangkat lunak komputer berdasarkan distribusinya dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu *software* berbayar, *software* gratis atau free (Freeware, free *software*, shareware, adware):

***Software* berbayar**

Software berbayar merupakan perangkat lunak yang didistribusikan untuk tujuan komersil, setiap pengguna yang ingin menggunakan atau mendapatkan *software* tersebut dengan cara membeli atau membayar pada pihak yang mendistribusikannya. pengguna yang menggunakan *software* berbayar umumnya tidak diijinkan untuk

menyebarkan *software* tersebut secara bebas tanpa ijin ada penerbitnya. contoh *software* berbayar ini misalnya adalah sistem microsoft windows, microsoft office, adobe photo shop, dan lain-lain.

Freeware

Freeware atau perangkat lunak gratis adalah perangkat lunak komputer berhak cipta yang gratis digunakan tanpa batasan waktu, berbeda dari shareware yang mewajibkan penggunaanya membayar (misalnya setelah jangka waktu percobaan tertentu atau untuk memperoleh fungsi tambahan). Para pengembang perangkat gratis seringkali membuat perangkat gratis freeware “untuk disumbangkan kepada komunitas”, **namun juga tetap ingin mempertahankan hak mereka sebagai pengembang dan memiliki kontrol terhadap pengembangan selanjutnya**. Freeware juga didefinisikan sebagai program apapun yang didistribusikan gratis, tanpa biaya tambahan. Sebuah contoh utama adalah suite browser dan mail client dan Mozilla News, juga didistribusikan di bawah GPL (*Free Software*).

Free Software

Free Software lebih mengarah kepada bebas penggunaan tetapi tidak harus gratis. Pada kenyataannya, namanya adalah karena bebas untuk mencoba perangkat lunak sumber terbuka (Open Source) dan di sanalah letak inti dari kebebasan: program-program di bawah GPL, **sekali diperoleh dapat digunakan, disalin, dimodifikasi dan didistribusikan secara bebas**. Jadi *free software* tidak mengarah kepada gratis pembelian tetapi penggunaan dan distribusi. Begitu keluar dari lisensi kita dapat menemukan berbagai cara untuk mendistribusikan perangkat lunak, termasuk freeware, shareware atau Adware. Klasifikasi ini mempengaruhi cara di mana program dipasarkan, dan independen dari lisensi perangkat lunak mana mereka berasal.

Perbedaan yang nyata antara *Free Software* dan Freeware. Konflik muncul dalam arti kata free dalam bahasa Inggris, yang berarti keduanya bebas dan gratis. Oleh karena itu, dan seperti yang disebutkan sebelumnya, *Free Software* tidak perlu bebas, sama seperti Freeware tidak harus gratis.

Shareware

Shareware juga bebas tetapi lebih dibatasi untuk waktu tertentu. Shareware adalah program terbatas didistribusikan baik sebagai demonstrasi atau versi evaluasi dengan fitur atau fungsi yang terbatas atau dengan menggunakan batas waktu yang ditetapkan (misalnya 30 hari) . Dengan demikian, memberikan pengguna kesempatan untuk menguji produk sebelum membeli dan kemudian membeli versi lengkap dari program. Sebuah contoh yang sangat jelas dari tipe ini adalah perangkat lunak antivirus, perusahaan-perusahaan ini biasanya memudahkan pelepasan produk evaluasi yang hanya berlaku untuk jumlah hari tertentu. Setelah melewati maksimum, program akan berhenti bekerja dan Anda perlu membeli produk jika Anda ingin tetap menggunakannya.

Kita juga dapat menemukan perangkat lunak bebas sepenuhnya, namun termasuk dalam program periklanan, distribusi jenis ini disebut Adware. Sebuah contoh yang jelas adalah program Messenger dari Microsoft yang memungkinkan penggunaan perangkat lunak bebas dalam pertukaran untuk masuk dengan cara iklan *banner* atau *pop-up*.

Naskah Mengetik 10 Jari

TIPS USING THE KEYBOARD

Keyboard still plays a leading role to add text to the computer, although this time the program has been developed handwriting and voice recorder in which the text is done by recording revenue handwriting or voice recording, and then translate them into text, but both technologies are not yet widely used. At the present time have available a variety of products aimed at the keyboard for you to type comfortably, even in a long time.

But more important is how you set the posture and position of your body, especially your arms, so you can avoid fatigue and injury. For it is better to follow the advice of Stephanie Brown, a piano teacher from America, in the magazine "Her World". "Follow the discipline of piano players who are performing," he said. Stephanie gave five instructions to apply when you are typing on the keyboard.

1. Align the wrist with the palm of the hand
2. Strive always parallel to your wrist with the palm of the hand. Relax your wrist like a float. Do not tense.
3. Make sure the elbow hang your elbow hanging in the free position.
4. Leaned her elbows on the chair while typing, in addition to difficult for you to type, it also makes you tense and tired.
5. Relax your index finger and your ring finger.
6. The key is typing without fatigue quickly relaxes all your fingers. Do not be rigid and tense. Let loose, relax, it is.
7. Press the peace. Do not press the button firmly or stream full power in your hands. Remember, you're typing, not hitting the keyboard.
8. When you're not typing
9. Relax your whole hand when not pressed the button on the keyboard. Your circumstances before typing also affect your condition while typing.

In addition, to control the speed of typing can use the 10 finger typing system. 10 finger typing system is the system type using ten fingers we have. Each finger has a duty

to press the keyboard keys specified. The purpose of this system is that we can type in a fast way. This is because we no longer need to pay attention to the keyboard keys one by one to be in the press because our fingers were trained to press the required button without having to look at the keyboard.

The placement of fingers on the keyboard, as long as we type we put each finger on the button called with the terminal. Each finger will press certain buttons to move to the key pressed and then return to the terminal. By the time we put the finger on the button of each terminal, then we must set our hands split the load evenly on all the fingers. And when a finger pressing a certain button, then load tumpun moved to another finger.

During the process of typing palms have to be removed and should not touch the keyboard and the computer desk. If your palms are placed on the keyboard or table, then we will be difficult to move the fingers when will press certain keys. Each finger has its own characteristics, the thumb is the strongest finger, but do not have a long range and just have free space to the side of the palm.

Among the four other fingers, the index finger is the most simple finger movements and we have the greatest power to suppress so do not be surprised if the 10 finger typing system, the finger has a duty to press the most. On appeal the index finger middle finger is more difficult to move, but the middle finger still on the train quickly. Ring finger is the finger that is driven hard, harder than the index finger and middle finger, so often need a long time to respond to a specific button commands. The little finger is the weakest finger in pressing the keyboard. We can train your little finger forces are pressing pressed by the finger.

Naskah Mengetik 10 Jari

SISTEM OPERASI

Sistem operasi (bahasa Inggris: *operating system*; **OS**) adalah seperangkat program yang mengelola sumber daya perangkat keras komputer, dan menyediakan layanan umum untuk aplikasi perangkat lunak. Sistem operasi adalah jenis yang paling penting dari perangkat lunak sistem dalam sistem komputer. Tanpa sistem operasi, pengguna tidak dapat menjalankan program aplikasi pada komputer mereka, kecuali program aplikasi booting.

Sistem operasi mempunyai penjadwalan yang sistematis mencakup perhitungan penggunaan memori, pemrosesan data, penyimpanan data, dan sumber daya lainnya. Untuk fungsi-fungsi perangkat keras seperti sebagai masukan dan keluaran dan alokasi memori, sistem operasi bertindak sebagai perantara antara program aplikasi dan perangkat keras komputer, meskipun kode aplikasi biasanya dieksekusi langsung oleh perangkat keras dan seringkali akan menghubungi OS atau terputus oleh itu. Sistem operasi yang ditemukan pada hampir semua perangkat yang berisi komputer-dari ponsel dan konsol permainan video untuk superkomputer dan server web. Contoh sistem operasi modern adalah Linux, Android, iOS, Mac OS X, dan Microsoft Windows.

Biasanya, istilah Sistem Operasi sering ditujukan kepada semua perangkat lunak yang masuk dalam satu paket dengan sistem komputer sebelum aplikasi-aplikasi perangkat lunak terinstal. **Sistem operasi** adalah perangkat lunak sistem

yang bertugas untuk melakukan kontrol dan manajemen perangkat keras serta operasi-operasi dasar sistem, termasuk menjalankan perangkat lunak aplikasi seperti program-program pengolah kata dan peramban web.

Secara umum, Sistem Operasi adalah perangkat lunak pada lapisan pertama yang ditempatkan pada memori komputer pada saat komputer dinyalakan booting. Sedangkan software-software lainnya dijalankan setelah Sistem Operasi berjalan, dan Sistem Operasi akan melakukan layanan inti untuk software-software itu. Layanan inti tersebut seperti akses ke disk, manajemen memori, penjadwalan tugas *schedule task*, dan antar-muka user GUI/CLI. Sehingga masing-masing software tidak perlu lagi melakukan tugas-tugas inti umum tersebut, karena dapat dilayani dan dilakukan oleh Sistem Operasi. Bagian kode yang melakukan tugas-tugas inti dan umum tersebut dinamakan dengan "kernel" suatu Sistem Operasi.

Kalau sistem komputer terbagi dalam lapisan-lapisan, maka Sistem Operasi adalah *penghubung* antara lapisan hardware dengan lapisan software. Sistem Operasi melakukan semua tugas-tugas penting dalam komputer, dan menjamin aplikasi-aplikasi yang berbeda dapat berjalan secara bersamaan dengan lancar. Sistem Operasi menjamin aplikasi lainnya dapat menggunakan memori, melakukan input dan output terhadap peralatan lain, dan memiliki akses kepada sistem berkas. Apabila beberapa aplikasi berjalan secara bersamaan, maka Sistem Operasi mengatur *schedule* yang tepat, sehingga sedapat mungkin semua proses yang berjalan mendapatkan waktu yang cukup untuk menggunakan prosesor (CPU) serta tidak saling mengganggu.

Dalam banyak kasus, Sistem Operasi menyediakan suatu pustaka dari fungsi-fungsi standar, dimana aplikasi lain dapat memanggil fungsi-fungsi itu, sehingga dalam setiap pembuatan program baru, tidak perlu membuat fungsi-fungsi tersebut dari awal. Sistem Operasi secara umum terdiri dari beberapa bagian:

- Mekanisme Boot, yaitu meletakkan kernel ke dalam memory
- Kernel, yaitu inti dari sebuah Sistem Operasi
- *Command Interpreter* atau *shell*, yang bertugas membaca input dari pengguna
- Pustaka-pustaka, yaitu yang menyediakan kumpulan fungsi dasar dan standar yang dapat dipanggil oleh aplikasi lain
- Driver untuk berinteraksi dengan hardware eksternal, sekaligus untuk mengontrolnya.

Sebagian Sistem Operasi hanya mengizinkan satu aplikasi saja yang berjalan pada satu waktu (misalnya DOS), tetapi sebagian besar Sistem Operasi baru mengizinkan beberapa aplikasi berjalan secara simultan pada waktu yang bersamaan. Sistem Operasi seperti ini disebut sebagai *Multi-tasking Operating System* (misalnya keluarga sistem operasi UNIX). Beberapa Sistem Operasi berukuran sangat besar dan kompleks, serta inputnya tergantung kepada input pengguna, sedangkan Sistem Operasi lainnya sangat kecil dan dibuat dengan asumsi bekerja tanpa intervensi manusia sama sekali. Tipe yang pertama sering disebut sebagai *Desktop OS*, sedangkan tipe kedua adalah *Real-Time OS*,

contohnya adalah Windows, Linux, Free BSD, Solaris, palm, symbian, dan sebagainya.

Layanan inti umum

Seiring dengan berkembangnya Sistem Operasi, semakin banyak lagi layanan yang menjadi layanan inti umum. Kini, sebuah OS mungkin perlu menyediakan layanan jaringan dan koneksi internet, yang dulunya tidak menjadi layanan inti umum. Sistem Operasi juga perlu untuk menjaga kerusakan sistem komputer dari gangguan program perusak yang berasal dari komputer lainnya, seperti virus. Daftar layanan inti umum akan terus bertambah.

Program saling berkomunikasi antara satu dengan lainnya dengan Antarmuka Pemrograman Aplikasi, *Application Programming Interface* atau disingkat dengan *API*. Dengan API inilah program aplikasi dapat berkomunikasi dengan Sistem Operasi. Sebagaimana manusia berkomunikasi dengan komputer melalui Antarmuka User, program juga berkomunikasi dengan program lainnya melalui API.

Walaupun demikian API sebuah komputer tidaklah berpengaruh sepenuhnya pada program-program yang dijalankan diatas platform operasi tersebut. Contohnya bila program yang dibuat untuk windows 3.1 bila dijalankan pada windows 95 dan generasi setelahnya akan terlihat perbedaan yang mencolok antara program tersebut dengan program yang lain.

Sistem Operasi saat ini

Sistem operasi-sistem operasi utama yang digunakan komputer umum (termasuk PC, komputer personal) terbagi menjadi 3 kelompok besar:

1. Keluarga Microsoft Windows - yang antara lain terdiri dari Windows Desktop Environment (versi 1.x hingga versi 3.x), Windows 9x (Windows 95, 98, dan Windows ME), dan Windows NT (Windows NT 3.x, Windows NT 4.0, Windows 2000, Windows XP, Windows Server 2003, Windows Vista, Windows Server 2008, Windows 7 (Seven) yang dirilis pada tahun 2009, dan Windows 8 yang akan dirilis pada tahun 2012 atau lebih lambat)).
2. Keluarga Unix yang menggunakan antarmuka sistem operasi POSIX, seperti SCO UNIX, keluarga BSD (*Berkeley Software Distribution*), GNU/Linux, MacOS/X (berbasis kernel BSD yang dimodifikasi, dan dikenal dengan nama *Darwin*) dan GNU/Hurd.
3. Mac OS, adalah sistem operasi untuk komputer keluaran Apple yang biasa disebut *Mac* atau *Macintosh*. Sistem operasi yang terbaru adalah Mac OS X versi 10.6 (*Snow Leopard*). Musim panas 2011 direncanakan peluncuran versi 10.7 (*Lion*).

Sedangkan komputer *Mainframe*, dan Super komputer menggunakan banyak sekali sistem operasi yang berbeda-beda, umumnya merupakan turunan dari sistem operasi UNIX yang dikembangkan oleh vendor seperti IBM AIX, HP/UX, dll.

Proses

Prosesor mengeksekusi program-program komputer. Prosesor adalah sebuah chip dalam sistem komputer yang menjalankan instruksi-instruksi program komputer. Dalam setiap detiknya prosesor dapat menjalankan jutaan instruksi.

Program adalah sederetan instruksi yang diberikan kepada suatu komputer. Sedangkan *proses* adalah suatu bagian dari program yang berada pada status tertentu dalam rangkaian eksekusinya. Di dalam bahasan Sistem Operasi, kita lebih sering membahas *proses* dibandingkan dengan program. Pada Sistem Operasi modern, pada saat tertentu tidak seluruh program dimuat dalam memori, tetapi hanya satu bagian saja dari program tersebut. Sedangkan bagian lain dari program tersebut tetap beristirahat di media penyimpan disk. Hanya pada saat dibutuhkan saja, bagian dari program tersebut dimuat di memori dan dieksekusi oleh prosesor. Hal ini sangat menghemat pemakaian memori.

Beberapa sistem hanya menjalankan satu proses tunggal dalam satu waktu, sedangkan yang lainnya menjalankan multi-proses dalam satu waktu. Padahal sebagian besar sistem komputer hanya memiliki satu prosesor, dan sebuah prosesor hanya dapat menjalankan satu instruksi dalam satu waktu. Maka bagaimana sebuah sistem prosesor tunggal dapat menjalankan multi-proses? Sesungguhnya pada granularity yang sangat kecil, prosesor hanya menjalankan satu proses dalam satu waktu, kemudian secara cepat ia berpindah menjalankan proses lainnya, dan seterusnya. Sehingga bagi penglihatan dan perasaan pengguna manusia, seakan-akan prosesor menjalankan beberapa proses secara bersamaan.

Setiap proses dalam sebuah sistem operasi mendapatkan sebuah PCB (*Process Control Block*) yang memuat informasi tentang proses tersebut, yaitu: sebuah tanda pengenal proses (Process ID) yang unik dan menjadi nomor identitas, status proses, prioritas eksekusi proses dan informasi lokasi proses dalam memori. Prioritas proses merupakan suatu nilai atau besaran yang

menunjukkan seberapa sering proses harus dijalankan oleh prosesor. Proses yang memiliki prioritas lebih tinggi, akan dijalankan lebih sering atau dieksekusi lebih dulu dibandingkan dengan proses yang berprioritas lebih rendah. Suatu sistem operasi dapat saja menentukan semua proses dengan prioritas yang sama, sehingga setiap proses memiliki kesempatan yang sama. Suatu sistem operasi dapat juga mengubah nilai prioritas proses tertentu, agar proses tersebut akan dapat memiliki kesempatan lebih besar pada eksekusi berikutnya (misalnya: pada proses yang sudah sangat terlalu lama menunggu eksekusi, sistem operasi menaikkan nilai prioritasnya).

Status Proses

Jenis status yang mungkin dapat disematkan pada suatu proses pada setiap sistem operasi dapat berbeda-beda. Tetapi paling tidak ada 3 macam status yang umum, yaitu:

1. **Ready**, yaitu status dimana proses siap untuk dieksekusi pada giliran berikutnya
2. **Running**, yaitu status dimana saat ini proses sedang dieksekusi oleh prosesor
3. **Blocked**, yaitu status dimana proses tidak dapat dijalankan pada saat prosesor siap/bebas

1 Juli 2011

Kelas : X-AP 1

Guru : Badrus Suryadi, S.Pd

[illegible]

1 Juli 2011

Kelas : X-AP 2

Guru :Badrus Suryadi, S.Pd

[illegible]

DAFTAR NILAI PRE-TEST MENGETIK 10 JARI
Semester Genap Tahun Pelajaran : 2012/2013

Mata Pelajaran/Kompetensi : Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak
Nilai KKM : Mengetik kecepatan 132-177 cpm

Kelas : X-AP 1

Nomor			Nama Peserta Didik		NILAI PRAKTIK MENGETIK KECEPATAN 10 JARI															Ket.
					PRE-TEST MENGETIK KECEPATAN															
					(1)					(2)					(3)					
					5 menit	CPM	Errors	Akurasi	5 menit	CPM	Errors	Akurasi	5 menit	CPM	Errors	Akurasi	Rata2 Akurasi	Rata2 Kecepatan		
1	9541	Ajeng Anjani Putri	582	116.4	17	80.00%	506	101.2	10	82.00%	515	103	15	82.00%	81.33%	106.87				
2	9542	Anisa Novianti Maharani	497	99.4	20	79.88%	519	103.8	10	85.00%	439	87.8	15	82.92%	82.60%	97.00				
3	9543	Anita Lestari	430	86	15	82.56%	400	80	10	87.50%	395	79	10	87.34%	85.80%	81.67				
4	9544	Aris Setiya Ningsih	486	97.2	15	84.57%	581	116.2	15	87.09%	329	65.8	10	83.00%	84.89%	93.07				
5	9545	Arum Cahyaningsih	528	105.6	20	81.06%	467	93.4	15	90.00%	461	92.2	10	90.00%	87.02%	97.07				
6	9546	Dewi Febrianingrum	676	135.2	25	81.51%	668	133.6	10	85.00%	632	126.4	20	84.18%	83.56%	131.73				
7	9547	Dewi Rahmawati	583	116.6	15	83.00%	558	111.6	15	82.00%	470	94	10	84.00%	83.00%	107.40				
8	9548	Dwi Wahyuningsih	618	123.6	18	85.44%	596	119.2	17	85.74%	568	113.6	17	85.04%	85.40%	118.80				
9	9549	Endah Triningsih	462	92.4	15	85.00%	462	92.4	14	87.00%	469	93.8	10	89.34%	87.11%	92.87				
10	9550	Esti Wahyuni	479	95.8	13	86.43%	459	91.8	15	83.66%	389	77.8	9	88.43%	86.17%	88.47				
11	9551	Evi Okthavia Dwi Cahyowati	555	111	15	83.00%	560	112	15	80.00%	500	100	15	82.00%	81.67%	107.67				
12	9552	Fatikhatus	440	88	10	88.64%	433	86.6	7	91.92%	399	79.8	10	85.00%	88.52%	84.80				
13	9553	Febri Anawati	307	61.4	5	84.00%	393	78.6	5	82.00%	386	77.2	13	86.00%	84.00%	72.40				
14	9554	Firawati	357	71.4	5	93.00%	380	76	10	86.84%	325	65	10	84.62%	88.15%	70.80				
15	9555	Fita Isnaini	322	64.4	7	89.13%	299	59.8	5	91.64%	273	54.6	10	81.68%	87.48%	59.60				
16	9556	Hanik Muyassaroh	365	73	7	90.41%	355	71	10	85.92%	326	65.2	7	89.26%	88.53%	69.73				
17	9557	Indri Susanti	536	107.2	17	84.14%	588	117.6	10	91.50%	495	99	15	84.85%	86.83%	107.93				
18	9558	Istin Rohmah Cahyanti	370	74	12	83.78%	380	76	5	93.42%	355	71	10	85.92%	87.71%	73.67				
19	9559	Latifah	675	135	20	85.19%	741	148.2	17	88.53%	657	131.4	20	84.78%	86.16%	138.20				
20	9560	Ludfiatul Rokhana	603	120.6	25	79.27%	595	119	10	91.60%	542	108.4	25	85.00%	85.29%	116.00				
21	9561	Murniyanti	357	71.4	5	93.00%	385	77	5	93.51%	377	75.4	17	77.45%	87.99%	74.60				
22	9562	Mutik Wahyuni	425	85	10	88.24%	415	83	5	87.00%	367	73.4	10	90.00%	88.41%	80.47				
23	9563	Neni Eka Muntiwi	434	86.8	7	83.00%	411	82.2	5	89.00%	1208	241.6	25	92.00%	88.00%	136.87				
24	9564	Novia Hidayati	422	84.4	10	88.15%	533	106.6	15	86.00%	452	90.4	15	87.00%	87.05%	93.80				
25	9565	Nur Anisah	531	106.2	15	85.88%	530	106	17	82.00%	460	92	17	83.00%	83.63%	101.40				
26	9566	Nurul Hidayah	425	85	15	82.35%	415	83	15	85.00%	400	80	10	92.00%	86.45%	82.67				
27	9567	Nurul Khotimah	402	80.4	10	87.56%	444	88.8	7	90.00%	396	79.2	15	80.00%	85.85%	82.80				
28	9568	Rionasiwi Istikomah	345	69	10	85.51%	350	70	15	87.00%	327	65.4	7	89.30%	87.27%	68.13				
29	9569	Rohmiatun	437	87.4	9	89.70%	495	99	5	85.00%	463	92.6	18	85.00%	86.57%	93.00	Out			
30	9570	Septi Diah Ikawati																		
31	9571	Widya Setyaningsih	545	109	10	85.00%	557	111.4	10	90.00%	555	111	10	85.00%	86.67%	110.47				
32	9572	Wiwit Widy Astuti	438	87.6	10	88.58%	411	82.2	8	87.00%	417	83.4	15	82.01%	85.87%	84.40				

Kelas : X-AP 2

Nomor			Nama Peserta Didik		NILAI PRAKTIK MENGETIK KECEPATAN 10 JARI															Ket.
					PRE-TEST MENGETIK KECEPATAN															
					(1)					(2)					(3)					
					5 menit	CPM	Errors	Akurasi	5 menit	CPM	Errors	Akurasi	5 menit	CPM	Errors	Akurasi	Rata2 Akurasi	Rata2 Kecepatan		
1	9573	Ade Lia Anjelina	582	116.4	20	88.00%	506	101.2	15	88.00%	515	103	12	89.00%	88.33%	106.87				
2	9574	Amala Theana	544	108.8	17	84.38%	769	153.8	17	80.00%	658	131.6	12	80.00%	81.46%	131.40				
3	9575	Apriliana	670	134	25	81.34%	675	135	18	86.67%	575	115	15	85.00%	84.34%	128.00				
4	9576	Bernadeta Vemi Andriyani	486	97.2	15	84.57%	581	116.2	20	82.79%	329	65.8	7	89.36%	85.57%	93.07				
5	9577	Bernardinus Hendy Yudo Triyatno	528	105.6	25	76.33%	467	93.4	5	92.00%	461	92.2	8	80.00%	82.78%	97.07				
6	9578	Devi Nur Imamulati	676	135.2	25	81.51%	668	133.6	5	82.00%	632	126.4	15	80.00%	81.17%	131.73				
	9579	Dian Cahyaningrum	421	84.2	7	90.00%	476	95.2	5	80.00%	354	70.8	7	80.00%	83.33%	83.40				
8	9580	Eka Nurani Susanti	618	123.6	10	91.91%	596	119.2	7	85.00%	568	113.6	10	88.00%	88.30%	118.80				
9	9581	Emy Miftakul Janah	571	114.2	15	86.87%	580	116	5	83.00%	510	102	6	80.00%	83.29%	110.73				
10	9582	Erlina Indah Lestiani	479	95.8	6	85.00%	459	91.8	8	90.00%	389	77.8	13	85.00%	86.67%	88.47				
11	9583	Erna Fitriyani	615	123	20	84.00%	620	124	12	87.00%	545	109	12	87.00%	86.00%	118.67				
12	9584	Etik Sulistyani	439	87.8	5	94.31%	456	91.2	5	85.00%	450	90	5	80.00%	86.44%	89.67				
13	9585	Fajri Susanti	307	61.4	3	95.11%	393	78.6	4	83.00%	386	77.2	8	80.00%	86.04%	72.40				
14	9586	Henni Setyaningrum	450	90	5	94.44%	465	93	7	82.00%	430	86	9	80.00%	85.48%	89.67				
15	9587	Ika Agustina Ariyani	322	64.4	5	80.00%	299	59.8	6	84.00%	273	54.6	5	85.00%	83.00%	59.60				
16	9588	Immaculata Dyah Shinta Mustikasari	488	97.6	10	90.50%	549	109.8	12	90.00%	420	84	7	80.00%	86.83%	97.13				
17	9589	Indah Lupitasari	536	107.2	17	84.14%	588	117.6	15	87.24%	495	99	9	90.91%	87.43%	107.93				
18	9590	Inkhasanah Arum Sari	478	95.6	9	85.00%	480	96	7	80.00%	470	94	5	83.00%	82.67%	95.20				
19	9591	Irma Awandari Sulistyowati	529	105.8	10	90.55%	500	100	7	90.00%	400	80	4	80.00%	86.85%	95.27				
20	9592	Nur Hapsari Afidilla	603	120.6	10	90.00%	595	119	10	90.00%	542	108.4	13	90.00%	90.00%	116.00				
21	9593	Nurul Fadilah	357	71.4	4	94.40%	385	77	5	82.00%	377	75.4	15	80.00%	85.47%	74.60				
22	9594	Rahayu Pintoko Latri	568	113.6	25	77.99%	573	114.6	12	89.53%	452	90.4	6	93.36%	86.96%	106.20				
23	9595	Ratna Anjar Utami	702	140.4	12	91.45%	743	148.6	11	88.00%	604	120.8	15	82.00%	87.15%	136.60				
24	9596	Ria Yuni Kurniawati	695	139	22	84.17%	574	114.8	15	86.93%	452	90.4	9	93.00%	88.04%	114.73				
25	9597	Rini Febrina	508	101.6	17	87.00%	520	104	5	95.19%	395	79	7	93.00%	91.73%	94.87				
26	9598	Rita Yulviana	425	85	5	94.12%	421	84.2	4	91.00%	398	79.6	6	80.00%	88.37%	82.93				
27	9599	Septi Diana Putri	402	80.4	7	95.00%	444	88.8	6	95.00%	396	79.2	4	96.00%	95.33%	82.80				
28	9600	Sevia Inggriani Dya Atmaja	480	96	6	93.75%	655	131	15	88.55%	471	94.2	5	91.00%	91.10%	107.07				
29	9601	Sumaryati Hendri Safitri	369	73.8	5	90.00%	401	80.2	7	90.00%	300	60	5	90.00%	90.00%	71.33				
30	9602	Sumiati	300	60	3	80.00%	412	82.4	5	80.00%	318	63.6	6	80.00%	80.00%	68.67				
31	9603	Triandriyani	675	135	13	90.37%	672	134.4	17	82.00%	640	128	12	85.00%	85.79%	132.47				
32	9604	Wulan Mei Mustika Dewi	438	87.6	14	84.02%	411	82.2	17	91.00%	417	83.4	6	95.00%	90.01%	84.40				

DAFTAR NILAI POST-TEST MENGETIK 10 JARI

Semester Genap Tahun Pelajaran : 2012/2013

Mata Pelajaran/Kompetensi : Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak
 Nilai KKM : Mengetik kecepatan 132-177 cpm

Kelas : X-AP 1

Nomor		Nama Peserta Didik													Ket.
Urt	Induk		(1)		(2)		(3)		Rata2		Rata2				
		CPM	Akurasi	CPM	Akurasi	CPM	Akurasi	CPM	Akurasi	CPM	Akurasi	Kecepatan			
1	9541		145	96.45%	140	96.80%		137	97.80%		97.02%		140.67		
2	9542		150	89.98%	155	90.00%		157	96.72%		92.23%		154.00		
3	9543		144	96.59%	150	99.08%		155	99.00%		98.22%		149.67		
4	9544		138	91.37%	145	98.47%		140	98.50%		96.11%		141.00		
5	9545		120	92.59%	120	100.00%		120	100.00%		97.53%		120.00		
6	9546		146	93.00%	135	95.00%		139	97.00%		95.00%		140.00		
7	9547		145	93.50%	142	95.00%		145	96.72%		95.07%		144.00		
8	9548		104	81.56%	118	93.69%		125	95.00%		90.08%		115.67		
9	9549		139	81.00%	130	96.62%		145	97.00%		91.54%		138.00		
10	9550		105	94.67%	110	94.89%		115	95.72%		95.09%		110.00		
11	9551		147	86.11%	148	93.62%		150	94.00%		91.24%		148.33		
12	9552		115	88.31%	120	91.50%		125	92.30%		90.70%		120.00		
13	9553		115	91.13%	128	91.50%		133	93.50%		92.04%		125.33		
14	9554		110	90.80%	115	89.00%		120	93.00%		90.93%		115.00		
15	9555		100	89.67%	114	92.50%		116	93.50%		91.89%		110.00		
16	9556		115	96.05%	120	94.67%		125	95.15%		95.29%		120.00		
17	9557		142	97.86%	137	98.00%		140	98.17%		98.01%		139.67		
18	9558		120	92.00%	122	94.67%		124	94.80%		93.82%		122.00		
19	9559		143	94.00%	146	95.72%		145	95.92%		95.21%		144.67		
20	9560		148	90.76%	150	96.80%		155	97.70%		95.09%		151.00		
21	9561		115	95.62%	120	98.50%		125	98.72%		97.61%		120.00		
22	9562		103	86.90%	128	90.80%		128	95.80%		91.17%		119.67		
23	9563		140	90.60%	145	91.50%		145	94.50%		92.20%		143.33		
24	9564		135	94.67%	138	95.67%		139	96.72%		95.69%		137.33		
25	9565		137	94.80%	139	94.67%		140	95.67%		95.05%		138.67		
26	9566		105	79.59%	118	94.49%		128	96.50%		90.19%		117.00		
27	9567		139	96.59%	148	99.06%		140	99.90%		98.52%		142.33		
28	9568		100	100.00%	125	100.00%		120	100.00%		100.00%		115.00		
29	9569		105	98.00%	120	98.00%		127	98.70%		98.23%		117.33		
30	9570												Out		
31	9571		147	97.50%	149	97.90%		150	98.67%		98.67%		148.67		
32	9572		152	97.32%	155	97.50%		157	98.50%		98.00%		154.67		

DAFTAR NILAI POST-TEST MENGETIK 10 JARI

Semester Genap Tahun Pelajaran : 2012/2013

Kelas : X-AP 2

Mata Pelajaran/Kompetensi : Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak
 Nilai KKM : Mengetik kecepatan 132-177 cpm

Nomor			Nama Peserta Didik		NILAI PRAKIK MENGETIK KECEPATAN 10 JARI										Ket.
					POST-TEST MENGETIK KECEPATAN										
					(1)		(2)		(3)		Rata2 Akurasi		Rata2 Kecepatan		
					Urt	Induk	CPM	Akurasi	CPM	Akurasi	CPM	Akurasi	CPM	Akurasi	
1	9573	Ade Lia Anjelina	138	97.50%	135	98.32%	140	98.50%	98.11%		137.67				
2	9574	Amala Theana	149	90.67%	149	89.00%	152	93.00%	90.89%		150.00				
3	9575	Apriliana	143	97.50%	148	98.00%	155	98.50%	98.00%		148.67				
4	9576	Bernadeta Vemi Andriyani	140	94.00%	140	96.67%	140	95.72%	95.46%		140.00				
5	9577	Bernardinus Hendy Yudo Triyatno	130	94.00%	140	94.80%	150	96.50%	95.10%		140.00				
6	9578	Devi Nur Imamulati	118	91.00%	123	97.00%	125	98.60%	95.53%		122.00				
7	9579	Dian Cahyaningrum	138	92.82%	137	100.00%	140	98.16%	96.99%		138.33				
8	9580	Eka Nurani Susanti	142	96.59%	143	97.00%	150	98.20%	97.26%		145.00				
9	9581	Emy Miftakhul Janah	105	90.00%	110	91.5%	115	91.00%	90.50%		110.00				
10	9582	Erlina Indah Lestiani	138	81.30%	135	98.80%	140	98.5%	90.05%		137.67				
11	9583	Erna Fitriyani	100	97.93%	115	96.68%	115	97.80%	97.47%		110.00				
12	9584	Etik Sulistiyani	142	95.89%	149	95.72%	150	96.67%	96.09%		147.00				
13	9585	Fajri Susanti	125	94.56%	125	94.89%	127	95.67%	95.04%		125.67				
14	9586	Henni Setyaningrum	122	94.25%	125	94.50%	128	96.50%	95.08%		125.00				
15	9587	Ika Agustina Ariyani	115	97.26%	100	96.16%	115	98.00%	97.14%		110.00				
16	9588	Immaculata Dyah Shinta Mustikasari	102	92.73%	115	100.00%	130	100.00%	97.58%		115.67				
17	9589	Indah Lupitasari	135	98.93%	138	98.00%	140	98.20%	98.38%		137.67				
18	9590	Inkhasanah Arum Sari	140	93.73%	135	95.50%	136	96.67%	95.30%		137.00				
19	9591	Irma Awandari Sulistiyowati	140	97.00%	141	98.31%	135	99.21%	98.17%		138.67				
20	9592	Nur Hapsari Afdilla	150	97.80%	275	98.00%	280	98.80%	98.20%		235.00				
21	9593	Nurul Fadilah	127	94.80%	120	95.80%	129	97.80%	96.13%		125.33				
22	9594	Rahayu Pintoko Latri	117	89.00%	115	90.00%	115	95.80%	91.60%		115.67				
23	9595	Ratna Anjar Utami	131	90.00%	163	93.00%	165	93.00%	92.00%		153.00				
24	9596	Ria Yuni Kurniawati	139	87.00%	137	99.15%	139	99.00%	95.05%		138.33				
25	9597	Rini Febriana	138	93.50%	139	95.50%	140	95.67%	94.89%		139.00				
26	9598	Rita Yulviana	107	92.00%	112	96.90%	132	97.80%	95.57%		117.00				
27	9599	Septi Diana Putri	105	97.90%	115	98.80%	127	97.90%	98.20%		115.67				
28	9600	Sevia Inggriani Dya Atmaja	130	99.00%	147	99.00%	150	99.00%	99.00%		142.33				
29	9601	Sumaryati Hendri Safitri	115	98.00%	115	98.00%	115	98.00%	98.00%		115.00				
30	9602	Sumiati	100	95.50%	100	100.00%	100	100.00%	98.50%		100.00				
31	9603	Triandriyani	121	97.50%	162	97.80%	180	98.80%	98.03%		154.33				
32	9604	Wulan Mei Mustika Dewi	148	97.90%	148	98.00%	148	98.20%	98.03%		148.00				

DAFTAR NILAI TREATMENT KELOMPOK EKSPERIMEN II

Semester Genap Tahun Pelajaran : 2012/2013

Kelas : X-AP 2

Mata Pelajaran/Kompetensi : Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak
 Nilai KKM : Mengetik kecepatan 132-177 cpm

Nomor			Nama Peserta Didik		NILAI PRAKTIK MENGETIK KECEPATAN 10 JARI												Ket.
Urt		NILAI TREATMENT (PERLAUKUAN)															
		(1)			(2)		(3)		(4)								
1	Induk	CPM	Akurasi	CPM	Akurasi	CPM	Akurasi	CPM	Akurasi	CPM	Akurasi	CPM	Akurasi				
1	9573	Ade Lia Anjelina	115	97.50%	120	98.32%	125	98.50%	130	98.32%							
2	9574	Amala Theana	110	90.67%	115	89.00%	120	93.00%	125	89.00%							
3	9575	Apriliana	135	97.50%	137	98.00%	139	98.50%	140	98.00%							
4	9576	Bernadeta Vemi Andriyani	100	94.00%	110	96.67%	112	95.72%	115	96.67%							
5	9577	Bernardinus Hendy Yudo Triyatno	106	94.00%	110	94.80%	112	96.50%	117	94.80%							
6	9578	Devi Nur Imamulati	135	91.00%	137	97.00%	115	98.60%	145	97.00%							
7	9579	Dian Cahyaningrum	90	92.82%	99	100.00%	140	98.16%	105	100.00%							
8	9580	Eka Nurani Susanti	125	96.59%	127	97.00%	100	98.20%	135	97.00%							
9	9581	Emy Miftakhul Janah	115	90.00%	117	91.5%	130	91.00%	125	91.5%							
10	9582	Erlina Indah Lestiani	97	81.30%	100	98.80%	120	98.5%	115	98.80%							
11	9583	Erna Fitriyani	125	97.93%	127	96.68%	110	97.80%	135	96.68%							
12	9584	Etik Sulistiyani	90	95.89%	95	95.72%	130	96.67%	100	95.72%							
13	9585	Fajri Susanti	70	94.56%	75	94.89%	97	95.67%	90	94.89%							
14	9586	Henni Setyaningrum	95	94.25%	100	94.50%	80	96.50%	110	94.50%							
15	9587	Ika Agustina Ariyani	65	97.26%	67	96.16%	105	98.00%	80	96.16%							
16	9588	Immaculata Dyah Shinta Mustikasari	100	92.73%	105	100.00%	70	100.00%	110	100.00%							
17	9589	Indah Lupitasari	110	98.93%	115	98.00%	107	98.20%	125	98.00%							
18	9590	Inkhasanah Arum Sari	97	93.73%	100	95.50%	120	96.67%	115	95.50%							
19	9591	Irma Awandari Sulistyowati	107	97.00%	110	98.31%	110	99.21%	117	98.31%							
20	9592	Nur Hapsari Afdilla	125	97.80%	127	98.00%	115	98.80%	135	98.00%							
21	9593	Nurul Fadilah	80	94.80%	85	95.80%	130	97.80%	95	95.80%							
22	9594	Rahayu Pintoko Latri	115	89.00%	117	90.00%	90	95.80%	125	90.00%							
23	9595	Ratna Anjar Utami	145	90.00%	150	93.00%	120	93.00%	157	93.00%							
24	9596	Ria Yuni Kurniawati	140	87.00%	141	99.15%	155	99.00%	150	99.15%							
25	9597	Rini Febriana	105	93.50%	107	95.50%	145	95.67%	115	95.50%							
26	9598	Rita Yulviana	90	92.00%	92	96.90%	95	97.80%	100	96.90%							
27	9599	Septi Diana Putri	85	97.90%	87	98.80%	90	97.90%	95	98.80%							
28	9600	Sevia Inggriani Dya Atmaja	97	99.00%	100	99.00%	110	99.00%	115	99.00%							
29	9601	Sumaryati Hendri Safitri	75	98.00%	78	98.00%	80	98.00%	90	98.00%							
30	9602	Sumiati	65	95.50%	70	100.00%	80	100.00%	90	100.00%							
31	9603	Triandriyani	137	97.50%	140	97.80%	145	98.80%	150	97.80%							
32	9604	Wulan Mei Mustika Dewi	89	97.90%	90	98.00%	95	98.20%	105	98.00%							

DAFTAR NILAI *TREATMENT* KELOMPOK EKSPERIMEN I

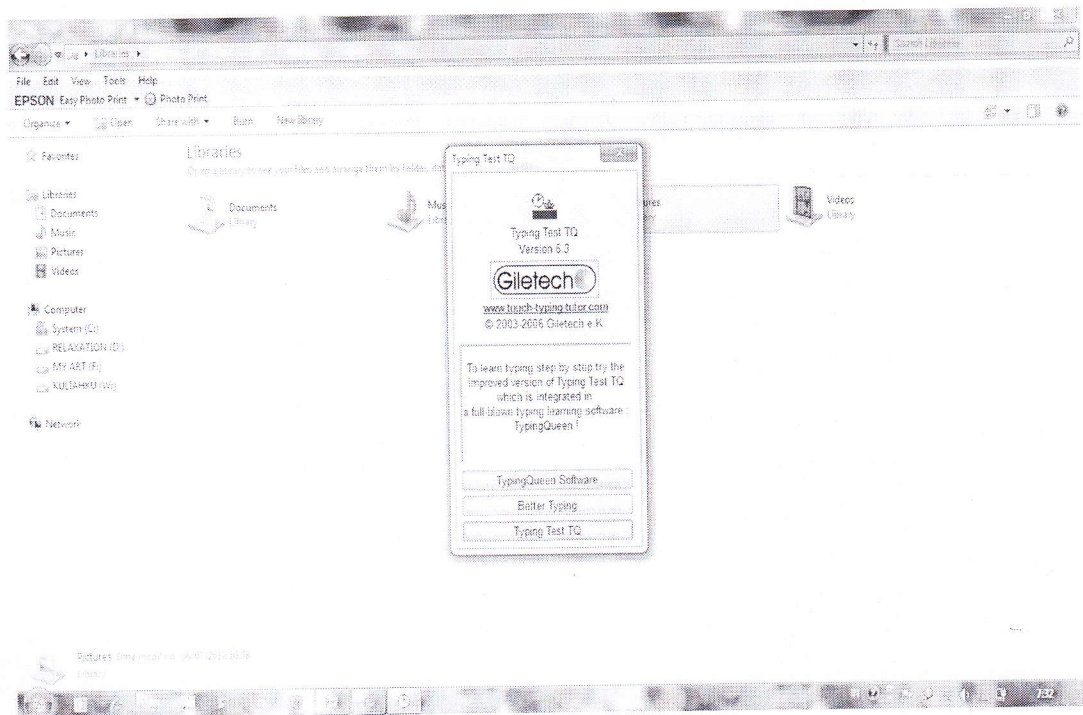
Semester Genap Tahun Pelajaran : 2012/2013

Mata Pelajaran/Kompetensi : Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak
Nilai KKM : Mengetik kecepatan 132-177 cpm

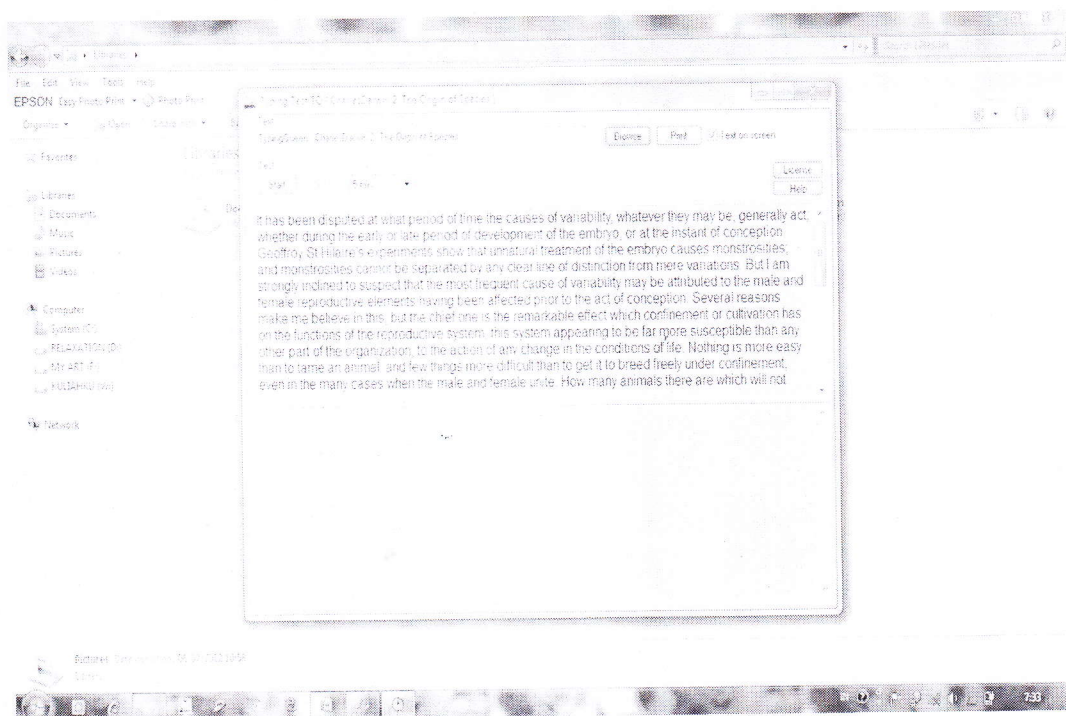
Kelas : X-AP 1

Nomor		Nama Peserta Didik	NILAI PRAKTIK MENGETIK KECEPATAN 10 JARI										Ket.
			NILAI TREATMENT (PERLAKUAN)										
			(1)		(2)		(3)		(4)				
			Urt	Induk	CPM	Akurasi	CPM	Akurasi	CPM	Akurasi	CPM	Akurasi	
1	9541	Ajeng Anjani Putri	105	96.45%	110	96.80%	115	97.80%	125	96.45%			
2	9542	Anisa Novianti Maharani	100	89.98%	115	90.00%	120	96.72%	130	89.98%			
3	9543	Anita Lestari	100	96.59%	110	99.08%	125	99.00%	135	96.59%			
4	9544	Aris Setiya Ningsih	105	91.37%	107	98.47%	110	98.50%	115	91.37%			
5	9545	Arum Cahyaningsih	107	92.59%	109	100.00%	110	100.00%	115	92.59%			
6	9546	Dewi Febrianingrum	137	93.00%	140	95.00%	145	97.00%	150	93.00%			
7	9547	Dewi Rahmawati	120	93.50%	125	95.00%	130	96.72%	140	93.50%			
8	9548	Dwi Wahyuningsih	125	81.56%	130	93.69%	135	95.00%	140	81.56%			
9	9549	Endah Triningsih	95	81.00%	100	96.62%	110	97.00%	120	81.00%			
10	9550	Esti Wahyuni	97	94.67%	100	94.89%	115	95.72%	125	94.67%			
11	9551	Evi Okthavia Dwi Cahyowati	112	86.11%	115	93.62%	120	94.00%	135	86.11%			
12	9552	Fatikhatun	90	88.31%	95	91.50%	97	92.30%	105	88.31%			
13	9553	Febri Anawati	65	91.13%	67	91.50%	70	93.50%	120	91.13%			
14	9554	Firawati	75	90.80%	80	89.00%	85	93.00%	120	90.80%			
15	9555	Fita Isnaini	65	89.67%	67	92.50%	70	93.50%	105	89.67%			
16	9556	Hanik Muyassaroh	75	96.05%	77	94.67%	78	95.15%	110	96.05%			
17	9557	Indri Susanti	108	97.86%	109	98.00%	110	98.17%	111	97.86%			
18	9558	Istin Rohmah Cahyanti	75	92.00%	78	94.67%	80	94.80%	90	92.00%			
19	9559	Latifah	135	94.00%	140	95.72%	145	95.92%	150	94.00%			
20	9560	Ludfiatul Rokhana	125	90.76%	127	96.80%	128	97.70%	130	90.76%			
21	9561	Murniyanti	75	95.62%	80	98.50%	85	98.72%	100	95.62%			
22	9562	Mutik Wahyuni	87	86.90%	90	90.80%	95	95.80%	110	86.90%			
23	9563	Neni Eka Muntiwi	87	90.60%	90	91.50%	95	94.50%	115	90.60%			
24	9564	Novia Hidayati	85	94.67%	95	95.67%	97	96.72%	110	94.67%			
25	9565	Nur Anisah	107	94.80%	110	94.67%	115	95.67%	120	94.80%			
26	9566	Nurul Hidayah	87	79.59%	88	94.49%	89	96.50%	120	79.59%			
27	9567	Nurul Khotimah	85	96.59%	90	99.06%	95	99.90%	125	96.59%			
28	9568	Rionasiwi Istikomah	70	100.00%	75	100.00%	80	100.00%	100	100.00%			
29	9569	Rohmiatun	88	98.00%	90	98.00%	95	98.70%	120	98.00%			
30	9570	Septi Diah Ikawati								Out			
31	9571	Widya Setyaningsih	110	97.50%	115	97.90%	120	98.67%	130	97.50%			
32	9572	Wiwit Widw Astuti	88	97.32%	90	97.50%	95	98.50%	125	97.32%			

TAMPILAN MEDIA *TYPING TEST QUEEN*



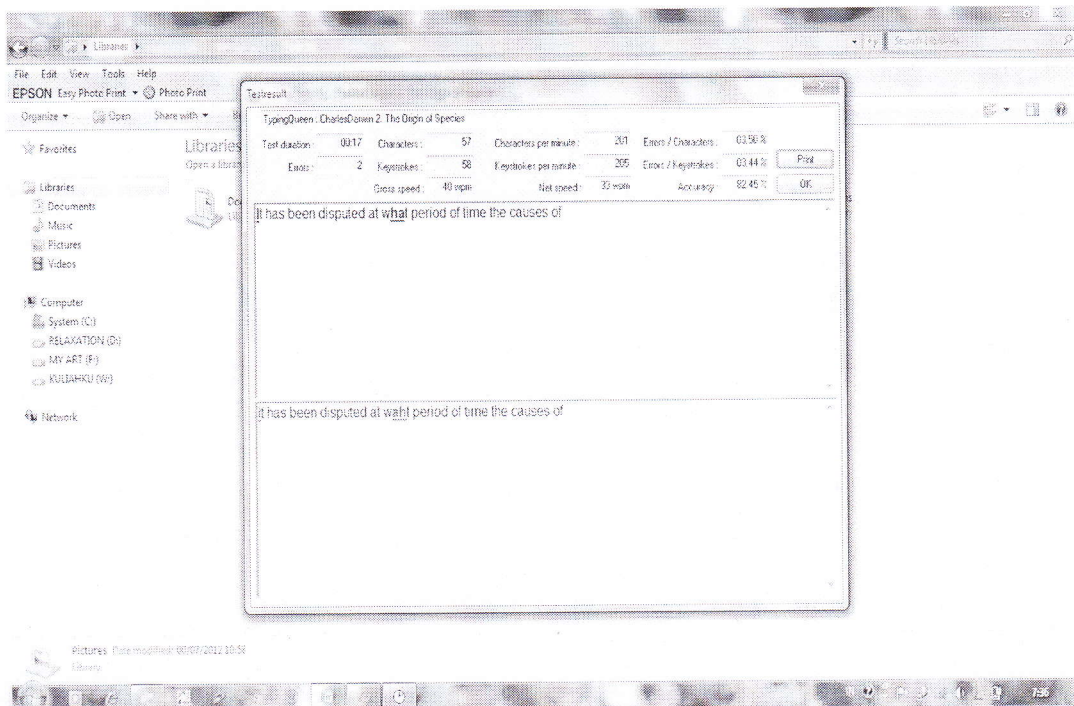
Tampilan pembuka *Typing Test Queen*



Tampilan Teks Kecepatan *Typing Test Queen*

The screenshot shows a Windows XP desktop environment. In the background, a file explorer window is open, displaying the contents of a folder named 'Pictures'. The folder contains several files, including 'x81ku', 'An Huangm... Repeat samp...', 'background PP', 'budistipunan...', 'CHORD LAGU', 'DATA, DATA', 'English Speech Context 2011, files', and 'index.php, files'. The 'File name' field is set to 'x81ku' and the 'File of type' is set to 'Textile (*.tst)'. In the foreground, a text editor window titled 'Typing Text TQ (Charles Darwin 2 The Origin of Species)' is open, showing a document with text that is partially obscured by the file explorer window. The text in the editor appears to be a list of items, including 'x81ku', 'An Huangm... Repeat samp...', 'background PP', 'budistipunan...', 'CHORD LAGU', 'DATA, DATA', 'English Speech Context 2011, files', and 'index.php, files'. The desktop background is a light blue gradient with a faint image of a person. The taskbar at the bottom shows the Start button and several open applications, including Internet Explorer, File Explorer, and the Text Editor.

Tampilan Opsi untuk Memilih Tes Kecepatan Mengetik 10 Jari dengan Teks Sendiri



Tampilan Hasil/*Result* Kecepatan dan Keakuratan Mengetik 10 Jari dengan Media *Typing Test Queen*

Descriptives

[DataSet3] W:\data spss\alhamdulillah pretest post test kecepatan.
sav

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRE_EKS_1	31	59	138	93.81	20.351
PRE_EKSP_2	32	59	136	99.12	20.564
Valid N (listwise)	31				

DESCRIPTIVES VARIABLES=PRE_EKS_1 PRE_EKSP_2 POST_EKS_1 POST_EKSP_2
/STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.

Descriptives

[DataSet3] W:\data spss\alhamdulillah pretest post test kecepatan.
sav

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
POST_EKS_1	31	110	154	132.10	14.344
POST_EKSP_2	32	100	235	134.59	23.512
Valid N (listwise)	31				

Descriptives

[DataSet4] W:\data spss\PRE POST KEAKURATAN ALHMDULILAH SELESAI.sa

v

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRE_EKSP_1	31	82	91	86.23	2.109
PRE_EKSP_2	32	80	94	89.19	3.345
Valid N (listwise)	31				

Descriptives

[DataSet4] W:\data spss\PRE POST KEAKURATAN ALHMDULILAH SELESAI.sa

v

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
POST_EKSP_1	31	90	100	94.45	3.042
POST_EKSP_2	32	90	99	95.69	2.608
Valid N (listwise)	31				

Explore

[DataSet3] W:\data spss\alhamdulillah pretest test.sav

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PRE_EKS_1	31	96.9%	1	3.1%	32	100.0%
PRE_EKSP_2	31	96.9%	1	3.1%	32	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE_EKS_1	.104	31	.200 [*]	.960	31	.301
PRE_EKSP_2	.110	31	.200 [*]	.972	31	.589

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Explore

[DataSet3] W:\data spss\alhamdulillah post test.sav

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
POST_EKS_1	31	96.9%	1	3.1%	32	100.0%
POST_EKSP_2	31	96.9%	1	3.1%	32	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

POST_EKS_1	.188	31	.007	.899	31	.007
POST_EKSP_2	.181	31	.011	.739	31	.000

T-Test

[DataSet2]

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRE_EKS_1	93.81	31	20.351	3.655
POST_EKS_1	132.10	31	14.344	2.576

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE_EKS_1 & POST_EKS_1	31	.541	.002

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE_EK S_1 - POST_EK S_1	-38.290	17.430	3.131	-44.684	-31.897	-12.231	30	.000

T-Test

[DataSet2]

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRE_EKSP_2	99.12	32	20.564	3.635
POST_EKSP_2	134.59	32	23.512	4.156

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE_EKSP_2 & POST_EKSP_2	32	.424	.016

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE_EKSP_2 - POST_EKSP_2	-35.469	23.788	4.205	-44.045	-26.892	-8.435	31	.000

T-Test

[DataSet4] W:\data spss\PRE POST KEAKURATAN ALHMDULILAH SELESAI.sa

v

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRE_EKSP_1	86.23	31	2.109	.379
POST_EKSP_1	94.45	31	3.042	.546

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE_EKSP_1 & POST_EKSP_1	31	-.162	.384

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE_EKSP_1 - POST_EKSP_1	-8.226	3.972	.713	-9.683	-6.769	-11.529	30	.000

T-Test

[DataSet4] W:\data spss\PRE POST KEAKURATAN ALHMDULILAH SELESAI.sa

v

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRE_EKSP_2	89.19	32	3.345	.591
POST_EKSP_2	95.69	32	2.608	.461

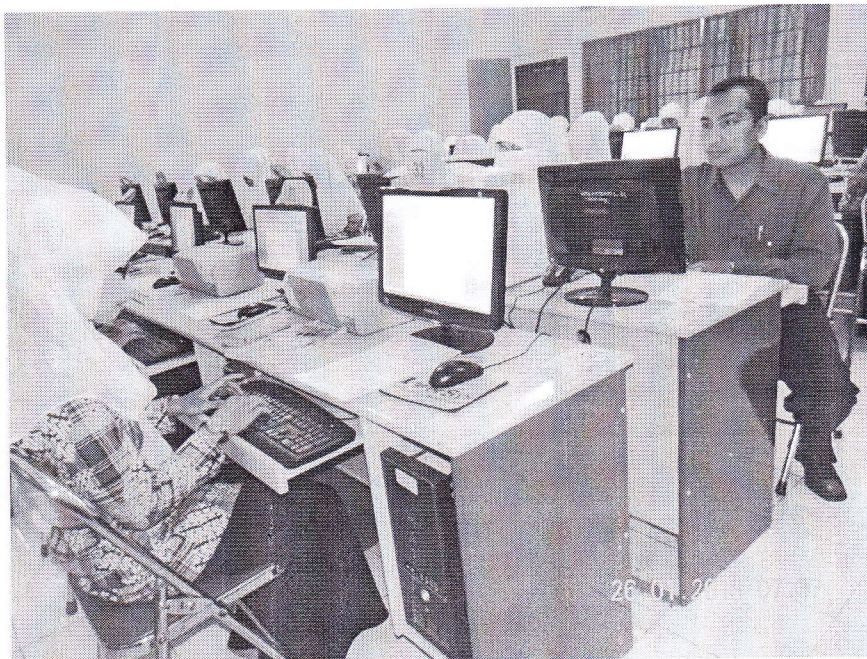
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE_EKSP_2 & POST_EKSP_2	32	.018	.922

Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE_EKSP_2 - POST_EKSP_2	-6.500	4.204	.743	-8.016	-4.984	-8.745	31	.000

DOKUMENTASI PENELITIAN









PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
 DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
 SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 TEMPEL
 Jalan Magelang Km. 17 Tempel, Sleman 55552 Telp. 869-069

DAFTAR HADIR KELOMPOK EKSPERIMEN

Semester Genap Tahun Pelajaran : 2012/2013

Mata Pelajaran/Kompetensi : Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak
 Nilai KKM : Mengetik kecepatan 132 cpm

Kelas : X-AP 1

Nomor		Nama Peserta Didik	DAFTAR HADIR KELOMPOK EKSPERIMEN						Ket.
			KEHADIRAN						
Urt	Induk		26/01/13	28/01/13	02/02/13	04/02/13	09/02/13	16/02/13	
1	9541	Ajeng Anjani Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
2	9542	Anisa Novianti Maharani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
3	9543	Anita Lestari	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
4	9544	Aris Setiya Ningsih	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
5	9545	Arum Cahyaningsih	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
6	9546	Dewi Febrianingrum	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
7	9547	Dewi Rahmawati	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
8	9548	Dwi Wahyuningsih	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
9	9549	Endah Triningsih	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
10	9550	Esti Wahyuni	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
11	9551	Evi Okthavia Dwi Cahyowati	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
12	9552	Fatikhatun	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
13	9553	Febri Anawati	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
14	9554	Firawati	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
15	9555	Fita Isnaini	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
16	9556	Hanik Muyassaroh	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
17	9557	Indri Susanti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
18	9558	Istin Rohmah Cahyanti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
19	9559	Latifah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
20	9560	Ludfiatul Rokhana	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
21	9561	Murniyanti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
22	9562	Mutik Wahyuni	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
23	9563	Neni Eka Muntiwi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
24	9564	Novia Hidayati	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
25	9565	Nur Anisah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
26	9566	Nurul Hidayah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
27	9567	Nurul Khotimah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
28	9568	Rionasiwi Istikomah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
29	9569	Rohmiatun	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
30	9570	Septi Diah Ikawati							Out
31	9571	Widya Setyaningsih	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
32	9572	Wiwit Widy Astuti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
 DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
 SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 TEMPEL
 Jalan Magelang Km. 17 Tempel, Sleman 55552 Telp. 869-069

DAFTAR HADIR KELOMPOK EKSPERIMEN

Semester Genap Tahun Pelajaran : 2012/2013

Mata Pelajaran/Kompetensi : Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak
 Nilai KKM : Mengetik kecepatan 132 cpm

Kelas : X-AP 2

Nomor		Nama Peserta Didik	DAFTAR HADIR KELOMPOK EKSPERIMEN						Ket.
			KEHADIRAN						
Urt	Induk		26/01/13	28/01/13	02/02/13	04/02/13	09/02/13	16/02/13	
1	9573	Ade Lia Anjelina	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
2	9574	Amala Theana	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
3	9575	Apriliana	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
4	9576	Bernadeta Vemi Andriyani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
5	9577	Bernardinus Hendy Yudo Triyatno	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
6	9578	Devi Nur Imamulati	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
7	9579	Dian Cahyaningrum	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
8	9580	Eka Nurani Susanti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
9	9581	Emy Miftakhul Janah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
10	9582	Erlina Indah Lestiani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
11	9583	Erna Fitriyani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
12	9584	Etik Sulistiyani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
13	9585	Fajri Susanti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
14	9586	Henni Setyaningrum	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
15	9587	Ika Agustina Ariyani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
16	9588	Immaculata Dyah Shinta Mustikasari	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
17	9589	Indah Lupitasari	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
18	9590	Inkhasanah Arum Sari	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
19	9591	Irma Awandari Sulistyowati	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
20	9592	Nur Hapsari Afdilla	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
21	9593	Nurul Fadilah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
22	9594	Rahayu Pintoko Latri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
23	9595	Ratna Anjar Utami	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
24	9596	Ria Yuni Kurniawati	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
25	9597	Rini Febriana	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
26	9598	Rita Yulviana	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
27	9599	Septi Diana Putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
28	9600	Sevia Inggriani Dya Atmaja	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
29	9601	Sumaryati Hendri Safitri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
30	9602	Sumiati	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
31	9603	Triandriyani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
32	9604	Wulan Mei Mustika Dewi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 817 Fax. (0274) 554902
Website : <http://www.fe.uny.ac.id> e-mail : fe@uny.ac.id

Nomor : 51/UN34.18/LT/2013
Lampiran : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

7 Januari 2013

Yth. Kepala BAPPEDA Sleman
Jl. Parasamya No. 1 Beran, Tridadi
Sleman

Kami sampaikan dengan hormat permohonan Ijin Penelitian untuk penyusunan Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa :

Nama : Fera Arista Wardani
NIM : 09402241011
Jurusan/Prodi : Pendidikan Administrasi Perkantoran
Maksud/Tujuan : Ijin Penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi
Judul : "Pemanfaatan Media Typing Test Queen Dalam Pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X Administrasi Perkantoran DI SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2012/2013"

Demikian atas kerjasama dan ijinnya diucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Sugiharsono, M.Si
NIP. 19550328 198303 1 002

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan;
2. SMK Negeri I Tempel
3. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 817 Fax. (0274) 554902
Website : <http://www.fe.uny.ac.id> e-mail : fe@uny.ac.id

Nomor : 51/UN34.18/LT/2013
Lampiran : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

7 Januari 2013

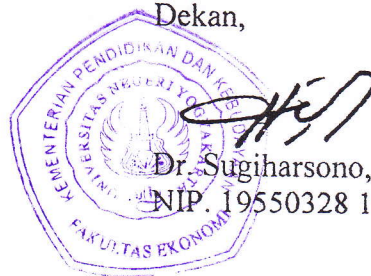
Yth. Kepala SMK Negeri 1 Tempel
Jl. Magelang Km. 17 Tempel, Sleman
Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat permohonan Ijin Penelitian untuk penyusunan Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa :

Nama : Fera Arista Wardani
NIM : 09402241011
Jurusan/Prodi : Pendidikan Administrasi Perkantoran
Maksud/Tujuan : Ijin Penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi
Judul : "Pemanfaatan Media Typing Test Queen Dalam Pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X Administrasi Perkantoran DI SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2012/2013"

Demikian atas kerjasama dan ijinnya diucapkan terima kasih.

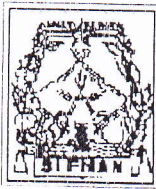
Dekan,



Dr. Sugiharsono, M.Si
NIP. 19550328 198303 1 002

Tembusan:

1. Sub. Bagian Pendidikan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slebankab.go.id, E-mail : bappeda@slebankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 81 / 2013

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 51/UN34.18/LT/2013
Hal : Izin Penelitian

Tanggal : 07 Januari 2013

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : FERA ARISTA WARDANI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09402241011
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Alamat Rumah : Dukuhsari, Wonokerto, Turi, Sleman, Yogyakarta
No. Telp / HP : 089671692422
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PEMANFAATAN MEDIA TYPING TEST QUEEN DALAM PEMBELAJARAN
MENGOPERASIKAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK KELAS X
ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK NEGERI 1 TEMPEL TAHUN
AJARAN 2012/2013**
Lokasi : SMK Negeri 1 Tempel
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 10 Januari 2013 s/d 11 Maret 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

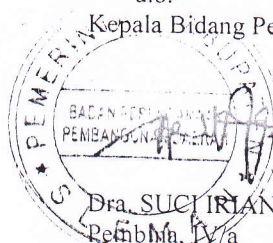
Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 10 Januari 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, M.M

Pembina IV/a

NIP 19630112 198903 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Perindagkop Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Tempel
6. Kepala SMK Negeri 1 Tempel
7. Dekan Fak. Ekonomi UNY.
8. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 TEMPEL

BIDANG STUDI KEAHLIAN BISNIS DAN MANAJEMEN

Jalan Magelang Km 17 Tempel Sleman, Yogyakarta 55552

☎ (0274) 869-068 e-mail:smkn1tempel@gmail.com



Certified Management System
DIN EN ISO 9001:2008
Cert. No. 01 100 096629

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : 421.4 /186

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tempel Kabupaten Sleman menerangkan bahwa :

Nama : FERA ARISTA WARDANI
NIM : 09402241011
Prog/Jurusan : Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi UNY

Benar-benar telah melaksanakan penelitian/mencari data dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul "*Pemanfaatan Media Typing Test Queen dalam Pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2012/2013* " selama 1 bulan mulai 10 Januari s.d. 11 Maret 2013

Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tempel, 27 Maret 2013
Kepala Sekolah,

Dra. Nuning Sulastri
NIP. 19610828 198803 2 010